1993年5月1日発行(毎月1回1日発行)第12巻第5号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコンBASIC Magazine

わかる!動かせる!コンピュータの楽しい活用法を満載!!

MAY.1993 5

SINCE 1982

特別定価 480円(別冊付録共)

販売店プロ・アドバイザー協力企画

新生活にパソコンを!

初心者大歓迎 パソコン購入基礎知識

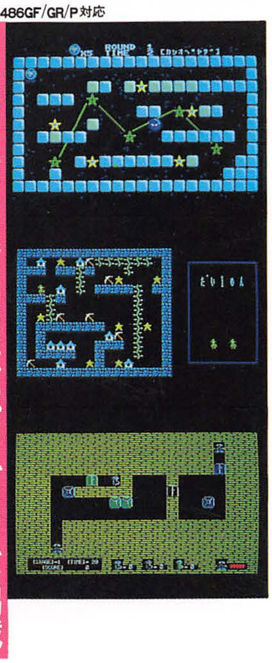
Windows新時代の高精細対応 ディスプレイ&ビデオカード大集合

好評連載

CPUパワーアップ工事 最新パワーアップ・キット一覧掲載!

■PC-9801CV/DA/DX/DX2/DX5/E/EX/EX2/EX21/EX51/F/FA/NA/RA/RA2/RA21/RA5/RA51/RL/RX/RX2/RX21/RX4/RX41/UV/UX/UX21/UX41/VM/VX/VX01/VX2/VX21/VX4/VX41/XA/XL ■PC-H98 ■PC-9821Ac/As ■PC-286US/V/VE/VF/VG/X ■PC-386DX/G/GS/S/V ■PC-486GF/GR/P対応

誰にでも打ち込める29本のプログラムを掲載





※画面は日本語MS-Windows3.1

速報

「ストIIダッシュ」がメガドライブに 「ターボ」がスーファミとPCエンジンに移植決定!!

緊急特集:世界初の家庭用LD-ROMマシン

「レーザーアクティブ」は時代をつかめるか!?

マーティー登場の今だからこそ注目

FM TOWNS 海外ソフト・コレクション

だれにも楽しめる作品がズラリ

マッキントッシュで遊べる日本語ソフト

競馬はデータ分析を駆使する知的ホビー

「JRA-VAN」通信スターターブックの使いかた

保存版 別冊付録

ゲームファン必携=新作・人気ソフトを完全収録

スーパーソフト・ホットインフォメーション

夢をかたちに
信頼と創造の富士通

マーティーをテレビにつないだら、5つの世界が広がった。
美しい映像とリアルなサウンドで、テレビで学ぶ、テレビで遊ぶ。

知育タイム

お子様の知識と創造力をスクスクと育てる。学ぶ番組盛りだくさん。


HYPER LAND—動物の世界— マルチメディア 知育図鑑


FM TOWNS かんじのえほん


KID PIX™Jr.（キッドピクス ジュニア）

- FM TOWNSひらがなのえほん
- ぷちこらーじゅ


TOWNSハイパー絵本VII 世界のおはなし


TOWNSハイパー絵本 メルヒェン図書館 グリム童話①②③④


TOWNSハイパー〈知育〉絵本 日本昔ばなし 日本昔ばなしII


MIXED-UP MOTHER GOOSE（おかしなマザーグース）

教養スペシャル

自然科学の世界を動画や自然画でシミュレーション。探究心がめざめます。


HYPER OCEAN（ハイパーオーシャン）


HYPER PLANET


HYPER PLANET四季VOL.1 マルチメディアプラネタリウム


日本の野鳥


日本の蝶


銀河宇宙オデッセイ2 超新星爆発

スーパースタディ

英会話のマスターに。学校の成績UPに。自分のペースで自由に学べます。


NEW HORIZON II


NHK実践英会話 —ENGLISH CONVERSATION PROGRAM—


はじめての旅行英会話


Dynamic Classicsシリーズ『クリスマスキャロル』


Dynamic Classicsシリーズ『不思議の国のアリス』

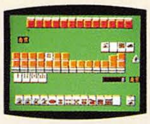
- 中学数学図形ソフト

ホームバラエティ

パズルゲームから音楽クイズ、カラオケまで。家族みんなで楽しめます。


アンの夢の国


TOWNS名曲ますた〜


スーパーリアル麻雀PII&PIII＋


Steepia LITE（スティーピア ライト）


アドバンテージテニス


Tom Snyder's パピーラブ2


FRACTALENGINE DEMO（フラクタルエンジン —デモンストレーション—）


CDグラフィックスカラオケ


おばあちゃんの知恵袋

- CD辞書各種（電子ブック）

ゲームフラッシュ

CDならではのダイナミックサウンド。超リアルな動画、自然画。本格派ゲーム勢揃い。


シャムハト


Ms.DETECTIVEファイル#1 石見銀山殺人事件


信長の野望 覇王伝


トキオ（東京都 第24区）


AETERNAM™（エターナム）


ディスプレード


EVOLUTION


達人王


PSYGNOSIS'S MICROCOSM


AZURE（アジャ）

●上記ソフトには近日発売のものも含まれております。ソフト名は一部変更になる場合があります。●記載されている商品名は各社の商標または登録商標です。

FMインフォメーションサービス（お問い合わせ時間）10:00AM〜6:00PM 月〜土（祝日を除く）

●札幌(011)222-5476 ●青森(0177)23-3291 ●盛岡(0196)51-9829 ●仙台(022)267-5250 ●福島(0245)23-3803 ●つくば(0298)56-5113 ●宇都宮(0286)38-9865 ●足利(0284)72-3390 ●大宮(048)649-7055 ●千葉(043)222-3117 ●東京(03)3646-0816
●立川(0425)28-1567 ●横浜(045)201-3101 ●川崎(044)244-5218 ●藤沢(0466)24-6072 ●小田原(0465)24-5002 ●新潟(025)244-8295 ●富山(0764)42-6877 ●金沢(0762)62-7032 ●長野(0262)24-3831 ●松本(0263)36-7609 ●静岡(054)252-8674
●浜松(053)453-7106 ●沼津(0559)52-2514 ●名古屋(052)261-5141 ●滋賀(0775)25-5585 ●京都(075)231-6610 ●大阪(06)346-5415 ●神戸(078)332-1247 ●松江(0852)24-0334 ●広島(082)211-1759 ●福山(0849)27-3553 ●山口(0839)25-5453
●徳島(0886)56-0304 ●高松(0878)51-8125 ●高知(0888)21-2234 ●北九州(093)521-8828 ●福岡(092)713-4392 ●長崎(0958)20-3526 ●大分(0975)38-0616 ●宮崎(0985)31-8327 ●鹿児島(0992)24-8810 ●沖縄(098)863-7248


FUJITSU
マーティーに
チャンネルを
合わせろ
学べる
遊べる
CD-ROMで
5つのチャンネル
©Mr.T
❶美しい自然画から漢字などの文字まで、多彩な表現力でテレビに表示。❷CD-ROMを入れて、パッド中心に動かすだけのカンタン操作。❸学べる遊べる内容が盛りだくさん。約250タイトルの番組を提供します。❹作成した絵の保存や、学習成績・ゲームの記録もできます。
FM TOWNS マーティー本体標準価格 98,000円(税別) パッド1個付き
新登場
TVにつなぐ
情報ブレーン
FM TOWNS マーティー
MARTY

MICRO CORE

INTELLIGENT
POCKET
MODEM
FAX

携帯型
新製品

MC24FA5-Pは携帯型サイズを実現しながら、その機能は通信速度：2400bps・データ圧縮機能：日本語対応型MNPクラス5及び国際標準規格CCITT V.42bis・データエラー訂正機能：移動体通信対応MNPクラス10及び国際標準規格CCITT V.42(LAPM，MNPクラス4)機能を搭載している他、さらに通信速度9600bps・G 3 規格のFAXに対応した通信機能をも搭載したハイテク結集のインテリジェント携帯型パソコン・FAX通信モデムです。

最新のFAX通信規格Class／1・2に準拠

●FAX制御コマンドの国際標準規格であるClass・1(米国EIA578勧告)及びClass・2(米国EIA592試案)に準拠することでパソコン・FAXそれぞれの機能を最大限に活用した通信ができます。

豊富なFAX通信機能

●パソコン上の文書データ及びイメージ・データをFAX(G3規格)に直接送信できます。●FAX上(G3規格)の文書データ及びイメージ・データをパソコンで直接受信できます。●通信方式は半二重、通信速度は9600bps迄の高速通信をサポートしています。●24ドットの鮮明な文書データ及びイメージ・データ処理が可能です。

データ圧縮機能

●国際規格のCCITTV.42bisを搭載。エラー訂正機能CCITT V.42との併用で最高スループット300%の超高速エラーフリーが可能です。●米国Microcom社のMNPクラス5を搭載。最高スループット200%が可能です。

データ訂正機能

●国際規格のCCITT V.42及びMNPクラス4、LAP-MとX on・X offフロー制御コードのフォーマット自動識別機能を搭載。●LAP-M・MNPを内蔵していないモデム間とは自動的に通常通信となります。

各種機能

●通信方式は全二重、通信速度は2400bps迄サポートしています。●シルアルポートスピードは9600bps迄対応できます。●通信環境を確認するための各種LED及びモニター・スピーカーを搭載。●ACアダプター又はバッテリー(単3乾電池4本)の2WAY電源に対応。●バッテリー使用時はアルカリ電池で約5時間使用できます。●RS232Cに準拠したDTEインターフェース・マシンに対応しています。

FAX通信ソフト
LiteFAX98 無料添付

MC24FA5-Pは、Lite FAX 98以外の各種パソコン通信ソフト及びFAX通信ソフトで当然ご利用いただけます。

株式会社マイクロコア
〒141東京都品川区東五反田1-10-4 TEL.03(3448)0811(代)

価格は2400レンジで、仕様は高機能プラスFAX。

■携帯型インテリジェントFAXモデム

MC24FA5・P

- ■CCITT V.42bis搭載
- ■MNPクラス10・5搭載
- ■標準RS-232C対応
- ■FAX送信・受信対応
- ■G3規格9600bpsFAX対応
- ■FAX通信ソフト無料添付

新価格 ¥24,800(税別)



IDEXON AND IDEK

17インチ ▶¥99,800



98FELLOW 98MATE完全対応

17インチ ハイレゾディスプレイ
MF-5517J
98FELLOW/MATE完全対応（標準価格218,000円）
特別価格**108,000円**

17インチフラットスクリーン／ハイコントラスト0.28mmドットピッチ／帯電防止、ノングレアブラウン管／走査周波数fH24～57kHz／解像度MAX1120×750（fV:60Hz)、1024×768（fV:70Hz）／表示色　無限色

17インチ ハイレゾディスプレイ
MF-5117J
PC-98シリーズ対応（標準価格208,000円）
特別価格**99,800円**

17インチフラットスクリーン／ハイコントラスト0.28mmドットピッチ／帯電防止、ノングレアブラウン管／走査周波数fH24～50kHz／解像度MAX1120×750（fV:60Hz）／表示色　無限色

17インチ ハイレゾディスプレイ
MF-5217AJ
DOS/V対応（標準価格218,000円）
特別価格**99,800円**

17インチフラットスクリーン／ハイコントラスト0.28mmドットピッチ／帯電防止、ノングレアブラウン管／走査周波数fH30～60kHz／解像度MAX1024×768リフレッシュ／表示色　無限色

17インチ ハイレゾディスプレイ
MF-5317J
DOS/V対応（標準価格228,000円）
特別価格**108,000円**

17インチフラットスクリーン／ハイコントラスト0.28mmドットピッチ／帯電防止、ノングレアブラウン管／走査周波数fH30～65kHz／解像度MAX1280×1024ノンインターレース／表示色　無限色

取扱店

店名	TEL
【北海道／東北地区】	
■ICカプセル北見	TEL:0157-23-8444
■㈱エス・イー・シーシステムイン南北海道	TEL:0138-26-9801
■㈱OAシステムプラザ札幌店	TEL:011-210-8812
■㈱OAシステムプラザ仙台店	TEL:022-268-5541
■システムイン青森	TEL:0177-73-2696
■システムイン八戸	TEL:0178-46-2083
■システムイン弘前	TEL:0172-33-5157
■つうけんテレショップ	TEL:011-756-1161
■ツクモ札幌店	TEL:011-241-2299
■DEPOツクモ2番街店	TEL:011-242-3199
■電技パーツ青森	TEL:0177-77-4141
■電技パーツ八戸	TEL:0178-43-7034
■電技パーツ弘前	TEL:0172-33-5157
■パソコンのイシダ札幌	TEL:011-241-4608
■パソコンのイシダ釧路	TEL:0154-25-6168
■パソコンのイシダ帯広	TEL:0155-23-1050
■ヨドバシカメラ仙台西口店	TEL:022-215-1010
【関東地区】	
■㈱アイ・ピー・エル	TEL:0467-24-7511
■㈱OAシステムプラザ横浜西口店	TEL:045-314-6637
■㈱ステップ	TEL:0473-98-7777
■Sofcom川越西口店	TEL:0492-48-1361
■T・ZONE横浜店	TEL:045-641-7741
■テック情報システム㈱	TEL:0272-35-3232
■TeleNic千葉店	TEL:043-225-3321
■ノジマ	TEL:0427-53-1422
■パソコンランド21本店	TEL:0277-45-2721
■パソコンランド21宇都宮店	TEL:0286-43-7221
■ヨドバシカメラ横浜店	TEL:045-313-3030
【東京地区】	
■㈲アイ・エヌ・シー	TEL:0424-91-0181
■㈱エルピス技研	TEL:03-5701-1421

店名	TEL
■㈱OAシステムプラザ東京店	TEL:03-3255-9188
■㈱OAシステムプラザ ラジ館店	TEL:03-5295-0127
■オムロンマイコンシステムズ㈱本社	TEL:03-3535-3345
■関東電子㈱マイコン営業部	TEL:03-3257-6221
■関東電子㈱秋葉原支店	TEL:03-3257-6217
■㈱CSKマイコンショップ新宿西口店	TEL:03-3342-5533
■シスペック㈱	TEL:03-3257-6337
■ジャパンシーコム㈱	TEL:03-3258-6301
■スパンキーコンピュータ	TEL:03-5256-7656
■SEIBU高田馬場店	TEL:03-5273-8550
■㈱ソフマップ2号店	TEL:03-3253-3156
■九十九電機㈱パソコン本店	TEL:03-3253-5599
■九十九電機㈱AVカメラ館	TEL:03-3254-3999
■九十九電機㈱ニューセンター店	TEL:03-3251-0987
■九十九電機㈱5号店	TEL:03-3251-0531
■DOS/Vパラダイス	TEL:03-3257-0490
■ナカウラ2号店	TEL:03-3257-2522
■Nic八王子店	TEL:0426-42-6911
■パソコン情報館インコム98 プラザ	TEL:03-5951-2511
■パソコン情報館インコムDOS/Vゾーン	TEL:03-5951-2321
■廣瀬商会	TEL:03-3225-2211
■マルゼンムセン	TEL:03-3255-4911
■ヨドバシカメラ新宿西口店	TEL:03-3346-1010
■ヨドバシカメラ新宿東口店	TEL:03-3356-1010
■ヨドバシカメラ上野店	TEL:03-3837-1010
■ヨドバシカメラ八王子店	TEL:0426-43-1010
■㈱リース電子	TEL:03-3256-1481
■ロビン電子産業㈱	TEL:03-3255-6027
【東海／北信越地区】	
■インパルストヤマ	TEL:0764-33-1833
■㈱栄電社テクノ大須	TEL:052-252-0181
■㈱栄電社テクノ名古屋	TEL:052-581-1241
■㈱OAシステムプラザ静岡店	TEL:054-251-7155

店名	TEL
■㈱OAシステムプラザ浜松店	TEL:053-458-3755
■㈱OAシステムプラザ名古屋店	TEL:052-332-5233
■㈱OAシステムプラザ名古屋アメ横店	TEL:052-264-9715
■㈱OAシステムプラザ大須店	TEL:052-265-1650
■関東電子㈱名古屋支店	TEL:052-571-1141
■コナン販売㈱	TEL:0298-24-9800
■㈱コムロード上前津本店	TEL:052-263-5828
■㈱コムロード浜松店	TEL:0534-53-0614
■㈱コムロード豊田店	TEL:0565-32-3932
■㈱コムロード豊橋店	TEL:0532-53-9214
■㈱すみや国吉田店	TEL:054-263-5900
■九十九電機㈱名古屋店	TEL:052-263-1655
■九十九電機㈱名古屋2号店	TEL:052-251-3399
■テクノプラザ静岡	TEL:054-288-8850
■㈱電昭舎	TEL:054-262-7711
■ナガシマ情報通信㈱沼津バイパス店	TEL:0559-24-9898
■ナガシマ情報通信㈱流通どおり店	TEL:054-265-9898
■ナガシマ情報通信㈱御殿場営業所	TEL:0550-83-6996
■マルゼンムセン名古屋支店第1アメ横店	TEL:052-263-1626
■マルゼンムセン名古屋支店第2アメ横店	TEL:052-263-6162
■マルツ電波高林店	TEL:053-472-9801
■無線パーツ㈱富山マイコンビル	TEL:0764-21-6822

店名	TEL
■無線パーツ㈱金沢マイコンビル	TEL:0762-31-6822
■無線パーツ高岡店	TEL:0766-25-6822
■メルバ浜松本店	TEL:053-464-8412
【近畿地区】	
■㈱OAシステムプラザ京都店	TEL:075-344-0347
■㈱OAシステムプラザ京都2号店	TEL:075-344-1060
■㈱OAシステムプラザ大阪店	TEL: 06-632-4233
■㈱OAシステムプラザ大阪日本橋店	TEL: 06-646-3169
■大西事務㈱	TEL:0794-42-2821
■オムロンマイコンシステムズ㈱大阪支店	TEL: 06-282-2794
■関東電子㈱大阪管理課	TEL: 06-885-2568
■㈱ソフマップ5号店	TEL: 06-634-6306
【中国地区】	
■㈱OAシステムプラザ岡山店	TEL:0862-21-4133
■㈱OAシステムプラザ広島店	TEL:082-240-9669
■ダイイチCOMCITY	TEL:082-248-4343
【四国／九州地区】	
■アプライド㈱博多本店	TEL:092-481-7800
■㈱OAシステムプラザ福岡店	TEL:092-714-0030
■㈱OAシステムプラザ福岡ユーテク店	TEL:092-733-8931
■サンテク㈱コンピュータステーションCS-1	TEL:086-244-6011

飯山電機株式会社
〒103 東京都中央区八重洲1-4-21共同ビル東京駅前5F TEL:03-3231-8401（代表）

※98FELLOW, MATEは日本電気㈱の登録商標です。
※改良のため仕様、価格等予告なく変更することがあります。
※価格に消費税は含まれておりません。
※住所／電話番号が変更になりました。



遊・音・創・楽

パラダイス

音楽の創り方、音楽の遊び方……
こんなに自由に魅力的にひろがった！

■コンピュータミュージック用ソフトウエア■

レコンポーザ Ver2.5 /98

NEC PC-9800 シリーズ対応　GENERAL MIDI 音源対応

レコンポーザ（MIDIアダプタ付属版）	58,000円（税別）
レコンポーザ（MIDIアダプタ無し版）	53,000円（税別）
MIDIアダプタ「MA01」	10,000円（税別）

作曲の才能はあっても楽器の演奏は苦手、
このパートのメンバーが足りない、こんな音がつくりたい、
一人でフルバンドこなせたら……
音楽創遊人たちのさまざまな願いをかなえ、可能性を贈る
コンピュータミュージックの最新鋭《レコンポーザ》です。

旧バージョンからの主な機能強化ポイント

GM/GS音源対応…GM/GSコントローラを装備
ハードディスク対応…キーディスク無しでハードディスクやRAMドライブで使用可
EMSメモリ対応……EMS使用によりデータ領域を拡大（EMSをワークエリアとして使用）
対応プリンタ拡大……PC-PR制御系に加えて、ESC/P制御系プリンタにも対応

2way入力・豊富な編集機能　レコンポーザ部

簡単で敏速しかも表現力豊かなステップ入力と、マルチトラック/マルチMIDIチャンネルレコード入力の2大入力方式にも一段と磨きがかかりました。トラックエクスクルーシブ・データも加わって、エディット機能は更に充実。

音源を思いのままに操る　コントローラ部

まちにまったGM/GS音源コントローラを装置。その他の各種音源用コントローラも駆使して音源の使いこなし自由自在。
また、ティンバーエディタでLA音源の新しい音色創りにもチャレンジ！

さらに使いやすく、より高度に

キーディスク無しでハードディスクやRAMドライブにインストールが可能。データ共有を図るデータ・コンバータも「ミュージ郎形式」「スタンダードMIDIファイル」に加えて「ハローミュージック形式」にも対応。



No Copy
このマークは
不法コピー
禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構

開発・発売　カモンミュージック株式会社
COME ON MUSIC
Computer Music System & Software

資料請求とお問い合わせは、各営業所のカモンミュージック　「MBM」係　まで

東京営業所：〒101 東京都千代田区神田須田町2-13-1 明和須田町ビル3F
TEL.03-3258-1934　FAX.03-3258-1954

大阪営業所：〒532 大阪市淀川区西中島3-16-14 木川第2ビル6F
TEL. 06-309-3836　FAX. 06-309-4820

ハードディスク

PC外付用

240MBハードディスク（バスマスタ）ツクモ特価 ¥99,800
170MBハードディスク（バスマスタ）ツクモ特価 ¥73,800
100MBハードディスク ツクモ特価 ¥56,800

PC-9801NS/E・T.NA.NC、NA/C用ハードディスクパック

40MBハードディスクパック ツクモ特価 ¥29,800
80MBハードディスクパック 定価¥108,000 ツクモ特価 ¥42,800
120MBハードディスクパック 定価¥128,000 ツクモ特価 ¥54,800

X68000 & FM TOWNS用 ★SCSIボード別売

100MBハードディスク ツクモ特価¥50,000
127MBハードディスク ツクモ特価¥58,000
170MBハードディスク ツクモ特価¥71,000
200MBハードディスク ツクモ特価¥84,000

RAMボード

PC98、EPSON用

NOTE用からデスクトップ、本体内蔵用から拡張スロット用各種ございます。
ツクモ特価販売中
お問い合わせ下さい。
★アクセラレータボードも取り扱い中

FM TOWNS用

● FJ-SIM32-2MS（2MB）ツクモ特価 ¥8,500
● FJ-SIM32-4MS（4MB）ツクモ特価 ¥17,000
● FJ-SIM32-8MS（8MB）ツクモ特価 ¥34,000
※4M、8MはFM TOWNS 1および2ではお使いになれません。

X68000シリーズ用

● 1MB増設RAMボード（CZ-600C専用）ツクモ特価 ¥19,500
● 1MB増設RAMボード（ACE/PRO PROIIシリーズ用）ツクモ特価 ¥17,000
● 2MB増設RAMボード（拡張スロット専用）ツクモ特価 ¥33,800
● 4MB増設RAMボード（拡張スロット専用）ツクモ特価 ¥59,800
※計測技研のボードも取り扱い中!! お問い合わせ下さい。

PC98 でマルチメディア

静止画ビデオをファイリング

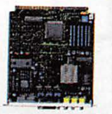
カノープス PAQSET-VP
定価¥98,000



VIDEOPAQ-98 + PHOTOPAQ-98
ツクモ特価¥83,000

動画ビデオを表示する

I/Oデータ GV-98
定価¥59,800



ツクモ特価¥49,800

TVにパソコン画面を表示

八戸ファーム TV TANK（TVPC-01）
定価¥42,800



ツクモ特価¥35,200

MUSIC ♪♪♬♬

PC-98/EPSON用

YAMAHA HELLO MUSIC CBX-101 定価¥74,000



ツクモ特価販売中

Roland
ミュージ郎500 定価¥145,000
ミュージ郎300 定価¥88,000
ミュージ郎Jr.ボード 定価¥59,800

キーボードも ツクモ特価販売中

KORG O1W/FD 定価¥260,000
Roland JW-50 定価¥195,000
YAMAHA B500 定価¥168,000
Roland JV-30 定価¥118,000
その他、キーボード、音源お問い合わせください。

NOTE用ワイヤレスFM音源

八戸ファーム FM Station II
NEC NOTE、EPSON PC386 NOTE AE、AR用
定価¥29,800
ノートの音源をワイヤレスで、あなたのステレオへ
ツクモ特価¥25,300

X68000用

（その1）		（その2）		（その3）	
● CM-300	¥58,000	● CM-500	¥115,000	● SC-55mKII	¥69,000
● SX-68MII	¥19,800	● SX-68MII	¥19,800	● SX-68MII	¥19,800
● Mu-1 Super	¥39,800	● Mu-1 Super	¥39,800	● Mu-1 Super	¥39,800
合計定価	¥117,600	合計定価	¥174,600	合計定価	¥128,600
ツクモ特価	¥92,000	ツクモ特価	¥141,000	ツクモ特価	¥99,000
クレジット例（10回払・税込）初回¥10,919＋月々¥10,000×9回		クレジット例（15回払・税込）初回¥11,300＋月々¥10,500×14回		クレジット例（12回払・税込）初回¥9,517＋月々¥9,100×11回	

FM TOWNS用

● FMT-403 ¥72,000（MIDI音源カード）
● MIXING PRO TOWNS（ソフト）¥14,800
合計定価 ¥87,600
ツクモ特価 ¥68,800
クレジット例（10回払・税込）初回¥7,970＋月々¥7,500×9回

春のパソコンフェア開催中

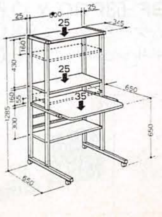
下記商品以外にもいろいろとございます。カタログ希望の方は03-3251-9911までご請求ください。

ツクモ特選パソコンラック 送料サービス（一部地域を除く）



エレコム DS-31 定価¥13,000
ツクモ特価 ¥9,500
● 天板（スチール製）
● ロック式キャスター付
● 1255(H)×600(D)×650(W)
■ トレーユニット（オプション）FO-60
ツクモ特価 ¥3,200





シグマAPO
SI-4（机のみ）定価¥21,500
サイズ：1,285(H)×650(D)×650(W)
ツクモ特価¥13,800
SG-400 定価¥32,000（SI-4(机)＋イス）
イス付
セット特価 ¥25,800

★掲載商品をご注文の方はあらかじめ在庫確認の上お願いします。★

ツクモグローバルカード 好評入会者受付中!

～国内・海外でも使える多機能カード
ジャックス・VISA、セントラル・マスターの広い、カードです。分割払い、ボーナス払いもOK!
クレジット申し込みと同時にカード申し込みOK。
お申し込みは☎03(3251)9898又は各店で



18才以上なら学生でもOK!!

★各店頭では、JCB、日本信販、DC、セントラル・マスター他各種カードも取り扱っております。

全国どこからでも通話料無料

通信販売のご注文は下記フリーダイヤルへ。

受注専用フリーダイヤル
0120-377-999

通販センター
03-3251-9911

商品についてのお問い合わせは各店に。

お支払い方法

代金引き換えでお申し込みの方は
● 配達日の指定もできます。

現金書留でお申し込みの方は
● 在庫確認の上、下記までお送りください。
〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号 ツクモ通販センターBM係

銀行振込でお申し込みの方は
● お電話で事前にご連絡ののち下記までお振り込み下さい。
三和銀行 秋葉原支店 ㊟1009939 ツクモデンキ宛

クレジットでお申し込みの方は
● 通販センターへお問い合せ下さい。
お申し込みもお電話1本でOK!

取り扱いカード
● セントラル ● ジャックス ● VIPカード ● ツクモグローバルカード
お申し込みはお電話1本でOK!（¥5,000以上）

各種リース払い
● 詳しくは各店にお問い合せ下さい。ケースに合わせてご相談に応じます。

ツクモ秋葉原各店

㊔AM10:15～PM7:00
ニューセンター店……☎03-3251-0987 ㊡毎週木曜日
パソコン本店……☎03-3253-5599 ㊡毎週木曜日
AV/カメラ館B1F……☎03-3254-3999 ㊡毎週水曜日
ツクモソフト8号店……☎03-3251-0099 ㊡毎週水曜日
5号店……☎03-3251-0531 ㊡毎週木曜日

ツクモ名古屋1号・2号店

㊔AM10:00～PM7:00
1号店 ☎052-263-1655 第1アメ横ビル内 ㊡毎週火曜日
2号店 ☎052-251-3399 第2アメ横ビル内 ㊡毎週水曜日

札幌各店

㊔AM10:30～PM7:30 ㊡毎週木曜日
ツクモ札幌店……☎011-241-2299
DEPOツクモ2番街店……☎011-242-3199
● 定休日と祝日が重なる場合は営業致します。

ソフトのことならこの2店
ゲームソフト・ファミコンソフトなんでもかんでも
ソフト8号店☎03(3251)0099
PC-98シリーズのビジネスソフトならおまかせ!
パソコン本店1F☎03(3253)5599

ゲームソフト・ハード、パソコン周辺機器の買取りは
ツクモ買取センター☎03(3251)9977

ちゃんとパソコンしたい人の
PRO STAFF ツクモ

※表示価格には消費税は含まれておりません。

P&Aならではの
新品パソコン
5年保証

《業界No.1の"P&Aメンテナンスサポート》

最高の保証システム

①業界最長の新品パソコン5年保証
（※モニター・プリンター3年間保証.// ※一部商品は除きます。）
②中古パソコンの1年間保証
（モニター・プリンター6ヶ月間保証）
③初期不良交換期間3ヶ月
（※新品商品に限らせていただきます。）
④永久買取保証
⑤配達の指定OK//（土曜・日曜・祭日もOK.//）
⑥夜間配送もOK//
（※PM6:00〜PM8:00の間 ※一部地域は除きます。）

便利でお得な支払いシステム

①翌月一括払い手数料無料（ご利用下さい。）
②業界No.1の低金利
③月々の支払いは¥1,000より
④9ヶ月先からのスキップ払いOK//
⑤84回までの分割、ボーナス併用OK//
⑥カレッジクレジット
⑦ステップアップクレジット
⑧ボーナスだけで10回払いOK//
⑨現金一括払いOK//
⑩商品到着払いOK//（代引き手数料が必要になります。）
（※商品・金額ご確認の上、銀行振込・現金書留にてご入金下さい。）

●法人向けリースシステム
業務に最適なシステムを構築します。
損金処理が可能なリース契約をどうぞ。

お待たせしましたあのP&A新本店
堂々完成 OPEN
またまたダブルNEWフェア

FUJITSU 販売店
パソコン P&A

どしどしご来店下さい。
この屋上ネオン看板が目印
（総武線から見えるヨ）

ご来場記念品（先着200名様）
観月ありさ*オリジナル卓上カレンダー

(エニックス) TOWNS、X68000用ハードディスク

限定

外付 ●EFX-100(100M)定価¥118,000
…………特価¥36,000
●EFX-140(140M)定価¥138,000
…………特価¥47,000

内蔵 ●EF-100(100M) 定価¥118,000
…………特価¥27,000
●EF-140(140M) 定価¥138,000
(CX、HR HG、対応) …………特価¥36,000

(全メーカー)
オープンフェア記念(第3弾)
購入ダブルチャンス!!

NEC

PC-98シリーズ 限定
(FA、FS、FX)



NEC ① ●PC-9801FA5/U5(本体)
●CU-14MD(モニター)
定価¥652,800
特価¥220,000

② ●PC-9801FA/U7
(HD100M内蔵)
●CU-14MD(モニター)
定価¥612,800
特価¥188,000

エプソン ③ ●PC-386GS2/5(本体)
●CU-14MD(モニター)
定価¥497,800
特価¥165,000

限定



⊙PC-9801CS2
(定価¥398,000)
本体、モニター一体型
特価¥135,000

限定



⊙PC-9801
NS/T
(定価¥288,000)
特価¥153,000

SHARP

32ビットX68030いよいよ登場



●CZ-500CB(本体)
…………定価¥398,000
●CZ-604DB(ディスプレイ)
…………定価¥ 94,800
合計定価¥492,800
(送料・消費税別)

P&A特価¥お電話下さい。

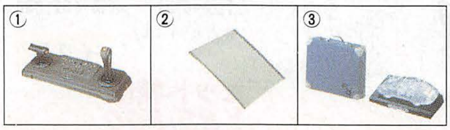
●プレゼント＝発売記念、ゲームソフト、ディスケット。

注目.// 限定 20 台

●X68030発売記念

X68030をモニターとセットで／単品で 購入の方!

さらに、現在お持ちのパソコンと下取り交換されたお客様に期間中もれなく、
①サイバーステック…………(CZ-8NJ2 ¥23,800)
②CRTフィルター…………(BF-68PRO ¥19,800)
③X-68000フロッピーアタッシュケース……(¥8,000)
とクリスタルポルシェ……(¥8,000)
以上のいずれかプレゼント.//



FUJITSU

超売れ筋セット
HR20 オープン記念 限定セット



●FM-TOWNSⅡHR20…… 定価¥328,000
●FM-DP5351…………定価¥89,800
●FMT-KB107/207…………定価¥30,000
●EFX-140(エニックス、HD、外付、140MB)定価¥138,000
●HM-V04T(4MB、RAM)………定価¥49,500

合計金額¥635,300
P&A超特価¥375,000

注目// 限定20台 いずれもプレゼント.//
①CRTチルト台 FMTDPST01 6,000円
②フリーウェア コレクション5 2,500円

オープニング企画② ディスプレイ グレードアップキャンペーン 限定30名様

現在お使いになっているTOWNS用ディスプレイと最上級FMTDP5361を下取り交換されたお客様にもれなく、
TOWNS専用CRTチルト台(FMTDPST01 6,000円)プレゼント.//

差額表	FMT-DP533	FMT-DP531	FMT-DP532	FMT-DP534
	80,000円	75,000円	67,000円	75,000円

FUJITSU

■FMR-50NBXシリーズ▶ディスケット5枚サービス(送料・消費税込)

- Ⓐ FMR5NX21A2/B2……定価¥228,000▶特価¥170,000
- Ⓑ FMR5NX26A2/B2……定価¥318,000▶特価¥237,000
- Ⓒ FMR5NX27A2/B2……定価¥338,000▶特価¥252,000
- Ⓓ FMR5NT21A2/B2……定価¥498,000▶特価¥370,000
- Ⓔ FMR5NT26A2/B2……定価¥588,000▶特価¥435,000
- Ⓕ FMR5NT27A2/R2……定価¥608,000▶特価¥450,000
- Ⓖ FMR5NT28A/B……定価¥638,000▶特価¥473,000
- Ⓗ FMR-50NX1……定価¥258,000▶特価¥133,000
- ⓘ FMR-50NB2……定価¥198,000▶特価¥150,000

■R-50 CARD

①FMR50 11A/B
定価¥278,000・特価¥204,000
②FMR50C 16A/B
定価¥398,000・特価¥295,000
③FMR-NBC2(FMR-CARD E)
定価¥198,000・特価¥138,000

■拡張RAM＝ハイパー＆メルコ＆I/Oデータ



(ハイパー)
①HM-V04T(4M)
特価¥14,900
②HM-V08TA(8M)
特価¥31,000

- ③FJ-SIM-2MS(I/Oデータ)¥10,000▶特価¥ 8,100
- ④ 4MS(〃)¥20,000▶特価¥15,800
- ⑤ 8MS(〃)¥40,000▶特価¥31,500
- ⑥XMT-2000S(メルコ)¥ 9,800……▶特価¥ 7,900
- ⑦ 4000S(〃)¥19,800……▶特価¥15,400
- ⑧ 8000S(〃)¥39,800……▶特価¥31,000

注目!! 全国どこでも出張サービス!! 修理全て、お客様のご自宅にうかがいます。

遂に登場!! ALL NEW ハイパーステーション



FM TOWNSII モデルHR

- ●FM TOWNSII モデルHR20(本体)……定価¥328,000
- ●FMT-DP533(カラーモニター)……定価¥ 69,800
- ●FMT-KB107/207(キーボード)……定価¥ 30,000

合計定価¥427,800
P&A特価!! TEL下さい。

Ⓐ FM-TOWNSII モデルHR200
FMT-DP533＋FMT-KB107/207
定価¥567,800▶特価TEL下さい。
Ⓑ FM-TOWNSII モデルHR100
FMT-DP533＋FMT-KB107/207
定価¥507,800▶特価TEL下さい。



FM TOWNSII モデルUR

- ●FM TOWNSII モデルUR20(本体)……定価¥288,000
- ●FMT-KB101A/202A(キーボード)……定価¥ 10,000

合計定価¥298,000
P&A特価!! TEL下さい。

Ⓒ FM TOWNSII モデルUR40＋
FMT-KB101A/202A
定価¥348,000▶特価TEL下さい。
Ⓓ FM TOWNSII モデルUR80＋
FMT-KB101A/202A
定価¥368,000▶特価TEL下さい。



FM TOWNSII モデルHG

- ●FM TOWNSII モデルHG 20(本体)・定価¥303,000
- ●FMT-DP533(カラーモニター)……定価¥ 69,800
- ●FMT-KB107/207(キーボード)……定価¥ 30,000

合計定価¥402,800
P&A特価!! TEL下さい。

Ⓔ FM-TOWNSII モデルHG100
＋FMT-DP533＋FMT-KB107/207
定価¥482,800▶特価TEL下さい。
Ⓕ FM-TOWNSII モデルHG40
＋FMT-DP533＋FMT-KB107/207
定価¥452,800▶特価TEL下さい。

▶FM-TOWNSII セットを、お買い上げの方にもれなくプレゼント!

- (イ)「レミングス」(¥7,800)
- (ロ)「スーパーリアル麻雀PII&PIII」(¥11,800)
- (ハ)「レインボーアイランドEXTRA」(¥8,800)
- (ニ)「アフターバーナIII」(¥10,800)

の中のいずれか2本プレゼント

●ディスケット 5枚
さらに ＋(プラス) ●富士通オリジナルテレフォンカード をプレゼントします。

FM TOWNSシリーズのモニター変更
①FM-DP5351(0.38㎜トリニトロン管¥89,800)に変更の場合¥13,000を加算して下さい。
②FM-DP5361(0.26㎜トリニトロン管¥138,000)に変更の場合¥44,000を加算して下さい。

FM-TOWNSマーティーにチャンネルを合わせる! テレビにつなぐ情報ブレーン。

FM TOWNS マーティー MARTY



定価¥98,000 特価TEL下さい。
新発売記念
TOWNSマウスプレゼント

P&A特選ズバリ超お買得セット

①お宅のビデオを有効活用
FM-TOWNSII UX20
限定50セット



- FM-TOWNSII UX20(本体)……定価¥288,000
- FMT-KB101A/202A(キーボード)……定価¥ 10,000
- FMT-411(CRTケーブル付)(ビデオカード)……定価¥ 39,000
- ホームスタジオ(ビデオ編集ソフト)……定価¥ 12,800

定価合計¥349,800
P&A特価 ¥1?8,000

486SX CPU搭載一体型が注目価格
UR20(コンパクト&ハイスピード)



- ●FM-TOWNSII UR20(本体)……定価¥288,000
- ●FMT-KB101A(キーボード)……定価¥10,000
- ●EFX-100(エニックス、HD、100MB)……定価¥118,000
- ●HM-V04T(4MB、RAM)……定価¥49,500

合計定価¥465,500
P&A特価¥288,000

②マイルームツール宣言
FM-TOWNSII UX20



- FM-TOWNSII UX20(本体)……定価¥288,000
- FMT-KB101A/202A(キーボード)……定価¥ 10,000
- FMT-416(TVチューナーカード)……定価¥ 38,800
- Hyper In-com(ヘッドホン)(マイク付)定価¥ 12,000

定価合計¥348,800
P&A特価 ¥1?8,000

▶上記セット①②③を、お買い上げの方に、さらにプレゼント!!

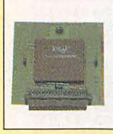
- ①おもしろTV……(定価¥15,000)
- ②HYPER PLANET……(定価¥12,800)
- ③ハイパー絵本 世界のおはなし…(定価¥ 8,500)
- ④NHK実践英会話……(定価¥12,800)
- ⑤バトルチェス……(定価¥ 8,800)

↑の中のいずれか1本プレゼント。

周辺機器コーナー (送料¥1,000・消費税別)



■PRINT-BOYII
定価¥29,800
特価¥22,000
(送料・消費税込み¥23,175)
■PRINT-BOY
PB-01T(定価¥24,800)
特価¥9,900
(送料・消費税込み¥10,712)



■オーバードライブカード
⊙FMT-361
●CPUの処理スピードが2倍に。
定価¥89,800
特価¥67,300
(送料・消費税込み¥70,349)

- A AMT-351/352(数値演算)……定価¥120,000▶特価¥ 90,000
- B FMT-401/402(MIDIカード)……定価¥ 35,000▶特価¥ 26,200
- C FMT-411(ビデオカード)……定価¥ 35,000▶特価¥ 26,200
- D FMT-412A(ビデオカードII)……定価¥ 40,000▶特価¥ 29,500
- E FMT-SP101(アンプスピーカー)……定価¥ 29,800▶特価¥ 21,400
- F FMT-611(拡張ユニット)……定価¥ 39,800▶特価¥ 29,800
- G FMT-TU101(TVチューナー)……定価¥ 39,800▶特価¥ 28,600
- H FMT-121(SCSIカード)……定価¥ 30,000▶特価¥ 22,500
- I FMT-MO103(マウス)……定価¥ 7,800▶特価¥ 5,900
- J FMSC-201G(スキャナー)……定価¥ 89,800▶特価¥ 64,600
- K FMT-416(チューナーカード)……定価¥ 38,800▶特価¥ 29,100
- L FMT-403(MIDI音源カード)……定価¥ 72,800▶特価¥ 54,600
- M FMSC-6111G(カラースキャナー)……定価¥178,000▶特価¥128,000
- N FMT-621(I/O拡張ユニット)……定価¥ 89,000▶特価¥ 66,700
- O SD-05R(外付FD)……定価¥ 60,000▶特価¥ 47,500
- P FMT-461(フルカラーカード)……定価¥128,000▶特価¥ 96,000
- Q FMT-462(フルカラービデオキャプチャー)・定価¥ 80,000▶特価¥ 60,000
- R FMT-451(JPEGカード)……定価¥128,000▶特価¥ 96,000
- S FMT-415(ビデオプロセッサカードII)……定価¥198,000▶特価¥148,000
- T FMT-PD211(磁気ディスク)……定価¥278,000▶特価¥208,000
- U FMT-TB111(タブレット)……定価¥ 39,800▶特価¥ 29,800

FM-TOWNS専用ハードディスク (送料¥1,000・消費税別)

外付

■富士通(純正)⊙FMHD-1201G
定価¥70,000(120MB、17ms、ケーブル付)
P&A特価¥53,000

コバル3.5インチ光磁気ディスク⊙CS-M120
(定価¥178,000)●30ms/3600rpm、メンテナンスフリー
P&A超特価¥128,000



〈ロジテック〉
- ①LHD-FM100E(定価¥99,800)▶P&A超特価TEL下さい。
- ②LHD-FM200E(定価¥138,000)▶P&A超特価TEL下さい。

〈エニックス〉
- ③EFX-100(定価¥118,000)▶P&A超特価TEL下さい。
- ④EFX-140(定価¥138,000)▶P&A超特価TEL下さい。

〈システムサコム〉
- ⑤HD-J100(定価¥128,000)……▶特価¥61,000
- ⑥HD-J170(定価¥189,000)……▶特価¥89,500
- ⑦HD-K200(定価¥118,000)……▶特価TEL下さい。

〈ジェフ〉
- ⑧GF-120(定価¥108,000)……▶特価¥70,000
- ⑨GF-200(定価¥138,000)……▶特価¥89,000
- ⑩GF-240(定価¥148,000)……▶特価¥95,000

内蔵

20F、CX20、HR、HG対応
- ①国内一流メーカー(100MB)(19ms)……▶特価¥47,500
- ② (140MB)(16ms)……▶特価¥56,000
- ③HD-L200T(システムサコム)(200MB)……定価¥98,000▶特価TEL下さい。

モデム

富士通■FMMD-311G
(定価¥35,800)
▶特価¥24,800
(送料・消費税込¥26,574)

AIWA■PV-M24V5
(定価¥39,800)
▶特価¥25,700
(送料・消費税込¥27,501)

オムロン■MD-24FB5V
(定価¥39,800)
▶特価¥23,500
(送料・消費税込¥25,235)

プリンターセット(ケーブル・用紙付) (送料¥1,000・消費税別)



■JOYRITER
⊙FP-150FX(48ドット)定価¥59,800
特価¥38,500
(送料・消費税込み¥40,685)
⊙FP-110FN(24ドット)定価¥49,800
特価¥28,500
(送料・消費税込み¥30,385)

- ●PR-B400……定価¥ 98,000▶特価¥69,500
- ●PR-A600……定価¥148,000▶特価¥95,000
- ●PR-35T……定価¥ 98,000▶特価¥59,000
- ●FMPR-353GII……定価¥ 98,000▶特価¥69,500
- ●FMPR-204B……定価¥ 80,000▶特価¥41,000
- ●FMPR-221G……定価¥120,000▶特価¥91,000
- ●FMJP-101G……定価¥ 79,800▶特価¥57,000

ソフトコーナー (送料・消費税別)

〈ワープロ〉
- ●FM-OASYS V1.0L36……定価¥55,000▶特価¥39,700
- ●FM-OASYS V1.0L51……定価¥58,000▶特価¥41,500
- ●FM-OASYS for WIN V1、2……定価¥58,000▶特価¥42,000
- ●ハイパー遊名人……定価¥42,000▶特価¥31,000
- ●MS-WORKS……定価¥40,000▶特価¥29,200
- ●アミプロ……定価¥58,000▶特価¥37,500
- ●アシスト・レター……定価¥ 9,700▶特価¥ 7,000

〈データベース〉
- ●画DB……定価¥29,800▶特価¥21,000
- ●DB・PRO……定価¥56,000▶特価¥36,500
- ●アシスト・カード……定価¥ 9,700▶特価¥ 7,000

〈グラフィック〉
- ●TOWNS-PAINT……定価¥38,000▶特価¥27,500
- ●Z's STAFF・PRO-TOWNS……定価¥58,000▶特価¥39,000
- ●アシスト・アート……定価¥ 9,700▶特価¥ 7,000

〈表計算〉
- ●MS-EXCEL……定価¥98,000▶特価¥65,500
- ●ロータス1-2-3 for WIN……定価¥98,000▶特価¥63,300
- ●アシスト・カルク……定価¥ 9,700▶特価¥ 7,000

〈OS・言語〉
- ●MS-DOS V3、1L36(基本機能)……定価¥ 9,800▶特価¥ 7,300
- ●MS-DOS V3、1L35(拡張機能)……定価¥ 8,200▶特価¥ 6,200
- ●MS-DOS V5、0L22(基本機能)……定価¥12,800▶特価¥ 9,500
- ●MS-DOS V5、0L20(拡張機能)……定価¥10,000▶特価¥ 7,500
- ●システムソフトウェア V2、1L20……定価¥25,000▶特価¥18,500
- ●MS-WINDOWS V3、0L17……定価¥25,000▶特価¥17,500
- ●MS-WINDOWS-MME V1、0L20……定価¥34,800▶特価¥25,000
- ●High C-Compiler V1、7L1、1……定価¥40,000▶特価¥28,000
- ●F-BASIC386コンパイラV2、1L21……定価¥45,000▶特価¥34,000
- ●F-BASIC386 V2、1L21……定価¥25,000▶特価¥18,000

〈音楽・通信・その他〉
- ●EUPHONYII-MTR V1、0L20……定価¥49,800▶特価¥37,000
- ●MUSIC PRO-TOWNS……定価¥19,800▶特価¥14,600
- ●MUSIC PRO-TOWNS(MIDI)……定価¥39,800▶特価¥29,500
- ●TOWNS-VNET V1、1……定価¥18,000▶特価¥13,000
- ●まいとーくイエロー……定価¥28,000▶特価¥18,000
- ●Live Movie V1、1……定価¥49,800▶特価¥36,000
- ●Live Animation V1、1……定価¥49,800▶特価¥36,000
- ●HOME STUDIO V1、1L10……定価¥12,800▶特価¥ 9,300
- ●TOWNS FULL COLOR V1.1……定価¥59,800▶特価¥43,200

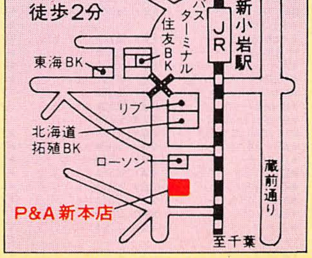
〔銀行振込でお申し込みの方〕(電信扱いでお振込み下さい。)

〔振込先〕住友銀行 新小岩支店
普通預金 1451576
(株)ピー・アンド・エー

超低金利クレジット率

回数	3	6	10	12	15
手数料	2.9	3.9	4.9	5.4	8.4

回数	24	36	48	60	72
手数料	11.4	15.9	20.9	26.9	34.9



P&A
株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目2番地20号
●営業時間：AM10：00〜PM7：00 日・祭：AM10：00〜PM6：00
☎03-3651-0148(代)
●定休日/毎週水曜日
FAX.03-3651-0141

注目!! 夏のボーナス一括払い手数料(金利)無料(平成5年5月末/6月末/7月末のいずれかをご指定ください。)

●現金書留及び銀行振込でお申し込みの方は、上記商品の料金に3%加算の上でお申し込み下さい。詳しくはお電話でお問い合せ下さい。

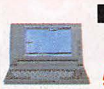
NEC 今が購入のチャンス!

NEC,エプソン 今月の特価品(限定)



限定

NEC ● PC-9801FA5/U5(本体)
① ● CU-14MD(モニター)
定価¥652,800➡特価¥220,000
② ● PC-9801FS/U7(HD100M内蔵)
● CU-14MD(モニター)
定価¥612,800➡特価¥188,000
エプソン ● PC-386GS2/5(本体)
③ ● CU-14MD(モニター)
定価¥497,800➡特価¥165,000



■NEC PC-9801NS/T
限定 定価¥288,000
特価¥153,000

■シャープモニター
単品・新品限定チルトスタンド
①CU-14MD(0.31mm)(ノングレア)
定価¥74,800▶特価¥39,000
②CU-14KD(0.28mm)(ノングレア)
定価¥89,800▶特価¥44,000

※NEC PC-98、エプソンシリーズには、M-2HD 10枚、(3.5×5枚)サービスしています。

※CU-14FD▶シャープ、カラーモニター14インチ、回転台付、アナログ専用(PC-98エプソンモニター)640×400ドット(4050文字)

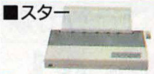
今月の特価限定品

■緑電子

⊙V-100
(NOVA)
(外付、100MB)
定価¥76,800
P&A超特価
¥48,000

■ブラザー

⊙M-1924P 割付名人
●24ドット、136桁 漢字カラー
定価¥148,000
P&A超特価¥45,000

■スター

⊙JP-200
●24ドット、136桁 漢字プリンター
定価¥104,800
P&A超特価¥39,800

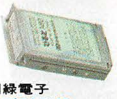
■JOYRITER
(折り巧ぷりんた)

⊙FP-150FX
(PCケーブル、用紙付)
●熱転写48ドット
●PC・FM・J-3100対応
定価¥59,800
P&A特価¥37,000


■NEC
⊙PC-PR150N
●熱転写(PCケーブル、用紙付) ●48ドット
定価¥69,800
P&A特価¥29,000


■キヤノン
⊙BJ-10Vセレクト
(PCケーブル付)
定価¥79,800
P&A超特価¥42,000


■ICM(外付FD)
⊙FD-3200
(3.5″×2ソフト切換)
定価¥49,800
P&A超特価¥19,800


■緑電子
⊙びるとN40
(98NOTE用内蔵)
●40MB/23ms
定価¥98,000
P&A超特価¥27,000

NEC PC-9801BX/BA 9821/Ae/As/Ap (送料¥2,000)



①PC-9801BX/U2+CU-14MD ……定価¥292,800▶特価¥195,000
②PC-9801BX/M2+CU-14MD ……定価¥306,800▶特価TEL下さい。
③PC-9801BA/U2+CU-14MD ……定価¥402,800▶特価¥275,000
④PC-9801BA/M2+CU-14MD ……定価¥416,800▶特価TEL下さい。
⑤PC-9821Ae/U2+CU-14MD ……定価¥432,800▶特価¥298,000
⑥PC-9821Ae/M2+CU-14MD ……定価¥446,800▶特価TEL下さい。
⑦PC-9821As/U2+CU-14MD ……定価¥522,800▶特価¥362,000
⑧PC-9821As/U2+CU-14MD ……定価¥536,800▶特価TEL下さい。
⑨PC-9821Ap/U2+CU-14MD ……定価¥624,800▶特価¥437,000
⑩PC-9821Ap/U2+CU-14MD ……定価¥638,800▶特価TEL下さい。
⑪PC-9801US+CU-14MD ……定価¥322,800▶特価¥163,000
⑫PC-9821model S1 ……定価¥318,000▶特価¥230,000
⑬PC-9821model S2 ……定価¥438,000▶特価¥323,000

EPSON PC-386/486シリーズ (送料¥2,000)

①PC-486GF+CU-14MD ……定価¥422,800▶特価¥215,000
②PC-486GF3+CU-14MD ……定価¥447,800▶特価¥230,000
③PC-486GF5+CU-14MD ……定価¥422,800▶特価¥215,000
④PC-486GR2+CU-14MD ……定価¥532,800▶特価¥258,000
⑤PC-486GR3+CU-14MD ……定価¥557,800▶特価¥275,000
⑥PC-486GR5+CU-14MD ……定価¥532,800▶特価¥258,000
⑦PC-486GRP2/P5+CU-14MD ……定価¥432,800▶特価¥297,000
⑧PC-486GRP3+CU-14MD ……定価¥475,800▶特価¥315,000
⑨PC-486GRS2/S5+CU-14MD ……定価¥542,800▶特価¥376,000
⑩PC-486GRS3+CU-14MD ……定価¥567,800▶特価¥394,000
⑪PC-386GS2/5+CU-14MD ……定価¥472,800▶特価¥165,000
⑫PC-386GS3+CU-14MD ……定価¥497,800▶特価¥190,000
⑬PC-486P2+CU-14MD ……定価¥352,800▶特価¥218,000

●98シリーズ、エプソンシリーズのモニターを
①CU-14KD (シャープ)(0.28)… 定価¥89,800に変更の場合¥6,000
②XC-1498CII (三菱)(0.28)…… 定価¥107,000に変更の場合¥8,000
③XC98V3 (三菱)(0.28)…… 定価¥128,000に変更の場合¥26,000
④PC-KD1521 (NEC)(0.31)…… 定価¥99,800に変更の場合¥20,000
⑤PC-KD1511 (NEC)(0.28)…… 定価¥118,000に変更の場合¥38,000
⑥PC-KD1522 (NEC)………… 定価¥99,800に変更の場合¥32,000
⑦PC-KM151 (NEC)………… 定価¥148,000に変更の場合¥61,000
⑧PC-KM171 (NEC)………… 定価¥258,000に変更の場合¥131,000
⑨CMT-D14UDLS(サンヨー)(0.28ハイレゾ)定価¥118,000に変更の場合¥29,000
⑩PD-14M (山水)(0.28ハイレゾ) 定価¥108,000に変更の場合¥31,500
⑪CR-5500 (エプソン)(0.28)… 定価¥168,000に変更の場合¥51,000
⑫CZ-613D (シャープ)(0.31、15″TVチューナー、スピーカー付)
……定価¥135,000に変更の場合¥39,000
を加算して下さい。

ラップトップ(ディスケット5枚サービス) (送料¥1,000)

98NOTEを専用モニターにつなごう!
●CRT-1(SNE)
特価¥4,900

NEC
①PC-9801NS/R ……定価¥288,000▶特価¥206,000
② 9801NS/R40 ……定価¥378,000▶特価¥273,000
③ 9801NS/R120 ……定価¥428,000▶特価¥305,000
④PC-9801NA ……定価¥348,000▶特価¥238,000
⑤PC-9801NAC ……定価¥498,000▶特価¥345,000
⑥PC-9801NS/L ……定価¥288,000▶特価¥158,000
⑦ 9801NS/L40 ……定価¥398,000▶特価¥238,000
⑧PC-9801T model F51 ……定価¥850,000▶特価¥540,000



EPSON
①PC-386 NOTEAR ……定価¥288,000▶特価¥180,000
②PC-386 NWR2 ……定価¥278,000▶特価¥165,000
③ NWR1B ……定価¥398,000▶特価¥262,000
④ NWR1D ……定価¥458,000▶特価¥303,000
⑤ BOOK-L ……定価¥378,000▶特価¥199,000
⑥PC-286 BOOK-STD ……定価¥258,000▶特価¥173,000

富士通 FMR50 CARD
①FMR5011A/B ……定価¥278,000▶特価¥204,000
②FMR50C16A/B ……定価¥398,000▶特価¥295,000
③FMR-NBC2(FMR-CARD/E) ……定価¥198,000▶特価¥138,000



DYNA BOOK
①J-3100SX 001-VW ……定価¥328,000▶特価¥230,000
② 041-VW ……定価¥428,000▶特価¥295,000
③ 001-W ……定価¥278,000▶特価¥189,000
④ 021-W ……定価¥348,000▶特価¥235,000
⑤ 041-P ……定価¥438,000▶特価¥274,000
⑥ 041-B ……定価¥338,000▶特価¥213,000

注目!!夏のボーナス一括払い手数料(金利)無料(平成5年5月末/6月末/7月末のいずれかをご指定ください。)

プリンターセット ケーブル・用紙付 (送料¥1,000)


インクジェット漢字プリンタ
■HG-4000PC(エプソン)
定価¥198,000
超特価¥88,000
(送料・消費税込み¥98,880)


バブルジェット
■BJ-330J(キヤノン)
(カートリッジ付)(定価¥208,000)
●ケーブル付
P&A特価¥99,000
(送料・消費税込み¥103,000)

Ⓐセット:PC-PR201/80LA(NEC) ……定価¥275,000▶特価¥168,000
Ⓑセット:PC-PR201/63A (〃) ……定価¥158,000▶特価¥93,000
Ⓒセット:PC-PR201/63 (〃) ……定価¥125,000▶特価¥73,000
Ⓓセット:PC-PR201/45L (〃) ……定価¥95,000▶特価¥53,000
Ⓔセット:PC-PR101/TN103(NEC) ……定価¥69,800▶特価¥47,500
Ⓕセット:PC-PR201/T108 (〃) ……定価¥145,000▶特価¥103,000
Ⓖセット:PC-PR101/T67 (〃) ……定価¥84,900▶特価¥55,000
Ⓗセット:PC-PR101/T103 (〃) ……定価¥99,800▶特価¥67,500
Ⓘセット:PC-PR101/T165 (〃) ……定価¥120,000▶特価¥81,500
Ⓙセット:PC-PR1000/4 (〃) ……定価¥188,000▶特価¥125,000
Ⓚセット:AP-700(エプソン) ……定価¥79,800▶特価¥50,000
Ⓛセット:AP-300PC (エプソン) ……定価¥59,000▶特価¥37,000
Ⓜセット:AP-1000PC(〃) ……定価¥99,800▶特価¥65,000
Ⓝセット:VP-1047PC(〃) ……定価¥99,800▶特価¥48,500
Ⓞセット:VP-2061PC(〃) ……定価¥130,000▶特価¥72,000
Ⓟセット:HG-5130PC(〃) ……定価¥228,000▶特価¥152,000
Ⓠセット:LP-2000 (〃) ……定価¥198,000▶特価¥125,000
Ⓡセット:LP-8000 (〃) ……定価¥398,000▶特価¥275,000
Ⓢセット:JP-48CL (スター) ……定価¥62,800▶特価¥42,000
Ⓣセット:JP-200CL (〃) ……定価¥134,000▶特価¥59,000
Ⓤセット:JS-2001CL(〃) ……定価¥128,000▶特価¥83,000
Ⓥセット:JJ-100 (〃) ……定価¥79,800▶特価¥45,000
Ⓦセット:M-1724α(ブラザー) ……定価¥95,000▶特価¥49,500
Ⓧセット:M-1924P(〃) ……定価¥148,000▶特価¥39,500
Ⓨセット:BJ-330J(キャノン)(カートリッジ付) ……定価¥208,000▶特価¥99,000
⊙セット:BJ-10V Lite (〃) ……定価¥69,800▶特価¥48,000
⊙セット:BJ-10V SELECT (〃) ……定価¥79,800▶特価¥42,000
⊙セット:BJ-15V ……定価¥89,800▶特価¥57,500
⊙セット:LBP-A404E(EP-L・トナー付) ……定価¥255,000▶特価¥149,000
⊙セット:LBP-B406E (EP-KII・トナー付) ……定価¥424,000▶特価¥230,000
⊙セット:LBP-B406G (〃) ……定価¥474,000▶特価¥285,000
⊙セット:LBP-A304E(EP-B・トナー付) ……定価¥634,000▶特価¥313,000
⊙セット:IO-735X(シャープ) ……定価¥248,000▶特価¥135,000
⊙セット:HP DESK JET500J(YHP) ……定価¥98,000▶特価¥70,000
⊙セット: 505J(〃) ……定価¥99,800▶特価¥69,500
⊙セット: 300J(〃) ……定価¥74,800▶特価¥52,500
⊙セット:FP-110NX(JOYRITER)(PCケーブル付) ……定価¥49,800▶特価¥25,000

サウンドボード&テンキー&ジョイスティックインターフェース (送料¥500)

限定
●SNEのサウンドボードお買上の方にSOS2(ユーティリティソフト)定価¥12,000プレゼント.!!

Ⓐリトル・オーケストラLS(SNE) ……特価¥12,000
Ⓑリトル・オーケストラSS(SNE) ……特価¥13,500
Ⓒリトル・オーケストラRS(SNE) ……特価¥16,300
Ⓓサウンド・オーケストラVS(SNE) ……特価¥21,900
Ⓔサウンド・オーケストラLS(SNE) ……特価¥18,500
Ⓕリトル・オーケストラノート(SNE) ……特価¥23,900
Ⓖサウンド・オーケストラノート(SNE) ……特価¥29,800

ⒽPC-9801-26K (NEC) ……定価¥25,000▶特価¥20,000
Ⓘサウンド・MUSICIAN (SNE) ……定価¥25,000▶特価¥11,500
Ⓙリトル・MUSICIAN (SNE) ……定価¥12,000▶特価¥5,500
ⓀSOS2(ユーティリティソフト)(SNE) ……定価¥12,000▶特価¥6,800
ⓁGINGA-PRO (SNE)(テンキー) ……定価¥50,000▶特価¥35,000
ⓂGINGA-KANA-PLUS (SNE) ……定価¥25,000▶特価¥15,500
ⓃGINGA-10V (SNE)(テンキー) ……定価¥18,000▶特価¥11,500
ⓄGINGA-10L (SNE)(〃) ……定価¥16,000▶特価¥10,200
ⓅGINGA-10 (SNE)(〃) ……定価¥12,000▶特価¥7,800
ⓆJOY-98V(SNE)(ジョイスティック・インターフェース) ……定価¥12,000▶特価¥7,800
ⓇJOY-98L(SNE)(ジョイスティック・インターフェース) ……定価¥10,000▶特価¥6,500
Ⓢサウンド・プランナー(SNE)(アンプ付スピーカー) ……定価¥12,800▶特価¥9,200

ソフトコーナー (送料¥700)

■知子の情報 Ver.4.0 ……定価¥28,000▶大特価¥18,500
■アートマスター・コア(限定) ……定価¥18,000▶大特価¥11,600
■Disk XII Ver.2.0 ……定価¥12,800▶特価¥9,000
■一太郎Ver.4.3(Ver upシール付) ……定価¥58,000▶特価¥38,000
■Ami Pro ……定価¥58,000▶特価¥37,300

〈ワープロ〉
●一太郎 Ver.4.3 ……定価¥58,000▶特価¥38,000
●一太郎 desh ……定価¥39,000▶特価¥24,800
●テラV ……定価¥24,000▶特価¥21,500
●ARUGA(P-1 EXE Ver.2.3) ……定価¥58,000▶特価¥36,500
●ARUGA-Spiritu Ver.2.3 ……定価¥38,000▶特価¥25,000
●松 Ver.6 ……定価¥58,000▶特価¥35,400
●MS Word for Windows ……定価¥58,000▶特価¥38,600
●Z's WORD JG Ver.3.0 ……定価¥58,000▶特価¥41,500.
●直子の代筆 Ver.4 ……定価¥9,800▶特価¥6,500
●アシストレター ……定価¥9,700▶特価¥6,500
●遊名人 Ver.5 ……定価¥36,000▶特価¥24,000
●遊名人遊 Pro Ver.5.5 ……定価¥75,000▶特価¥47,800
●毛筆わーぷろ Sr.4.0 ……定価¥75,000▶特価¥51,500
●毛筆わーぷろ Jr.4.0 ……定価¥33,000▶特価¥23,000
●刀ワード ……定価¥25,800▶特価¥17,500

〈データベース〉
●桐 Ver.4 ……定価¥98,000▶特価¥61,500
●ASKA Ver.3 ……定価¥32,000▶特価¥22,800
●ナイル ……定価¥95,000▶特価¥62,700
●d-Base/V1.1J ……定価¥198,000▶特価¥142,000
●F1 DATABOX ……定価¥32,000▶特価¥22,800
●The CARD3+ ……定価¥48,000▶特価¥34,500
●dBXL Ver.1.5 ……定価¥69,800▶特価¥53,800
●QUICKSILVER Ver.1.4J ……定価¥198,000▶特価¥152,000
●PARADOX3.5 ……定価¥97,000▶特価¥69,500
●Let's アイリス4 ……定価¥58,000▶特価¥38,000
●パワーベース ……定価¥19,400▶特価¥13,800
●アシストカード ……定価¥9,700▶特価¥6,500

〈表計算〉
●Lotus 123 R2.3J ……定価¥98,000▶特価¥59,800
●123 NOTE BOOK ……定価¥38,000▶特価¥25,000
●Microsofe Excel ……定価¥98,000▶特価¥61,000
●Cubic CALC ……定価¥78,000▶特価¥51,500
●アシストカルクPro ……定価¥12,500▶特価¥8,300
●1-2-3 for Windows ……定価¥98,000▶特価¥63,000
●アシストカルク ……定価¥9,700▶特価¥6,500

〈グラフィック〉
●Z's STAFF Kid98 ……定価¥28,000▶特価¥19,500
●花子 Ver.2 ……定価¥58,000▶特価¥39,000
●CANDY 4 ……定価¥58,000▶特価¥39,800
●3・D PERS ……定価¥80,000▶特価¥57,200
●アシストアート ……定価¥9,700▶特価¥6,500
●アシストアートペイントマスター ……定価¥15,000▶特価¥10,000
●マルチペイント ……定価¥14,800▶特価¥10,800

〈通信〉
●まいとーく Ver.2.1 ……定価¥28,000▶特価¥17,800
●まいとーく for Windows ……定価¥28,000▶特価¥18,600
●CCT98III ……定価¥20,000▶特価¥15,000
●ACCSESS MATE3 ……定価¥19,800▶特価¥15,500
●LET's Talkかたろう ……定価¥38,000▶特価¥26,000
●アシストコール ……定価¥9,700▶特価¥6,500
●Bee TERM ……定価¥18,000▶特価¥11,000

〈OS・言語〉
●MS-DOS 3.3D基本機能セット ……定価¥9,800▶特価¥6,900
●MS-DOS 3.3D拡張機能セット ……定価¥8,200▶特価¥6,600
●MS-DOS Ver.5.0A基本機能セット ……定価¥9,800▶特価¥6,900
●MS-DOS Ver.5.0A拡張機能セット ……定価¥8,200▶特価¥6,600
●MS-WINDOWS 3.0A ……定価¥25,000▶特価¥18,500
●Quick C ……定価¥20,000▶特価¥12,800
●Quick BASIC ……定価¥20,000▶特価¥12,800
●True BASIC ……定価¥18,000▶特価¥11,700
●TURBO C+2nd Edition ……定価¥20,000▶特価¥14,300

〈エディター・ユーティリティ〉
●MIFES 98 ……定価¥38,000▶特価¥27,500
●章子の書斎 ……定価¥16,000▶特価¥11,000
●ノートンユーティリティズ ……定価¥38,000▶特価¥27,500
●Disk XII ……定価¥12,800▶特価¥9,600
●Norton Back up ……定価¥28,000▶特価¥20,500
●VZエディター ……定価¥9,800▶特価¥7,800
●ノストラダムス98 ……定価¥28,000▶特価¥21,800
●エコロジーII ……定価¥28,000▶特価¥21,800
●オーシャノグラフィII ……定価¥22,000▶特価¥17,000
●全路ハードディスク殿 Ver.2.5 ……定価¥18,000▶特価¥11,000
●NEO driver VINTAGE ……定価¥14,800▶特価¥10,300
●File driver4 ……定価¥9,800▶特価¥6,800
●アシストメニュー ……定価¥9,700▶特価¥6,500
●Newton-98Ver.2.0 ……定価¥9,700▶特価¥7,000
●NEO back-up VINTAGE ……定価¥18,000▶特価¥12,500
●MET's File back-up3 ……定価¥12,800▶特価¥8,900
●MET's File Control cute ……定価¥9,800▶特価¥6,800

〈業務用〉
●三代目大番頭 ……定価¥250,000▶特価¥158,000
●弥生会計III ……定価¥80,000▶特価¥48,000
●弥生かんたん帳簿 ……定価¥48,000▶特価¥31,800
●大問屋 ……定価¥78,000▶特価¥51,500
●TOP財務会計エキスパートIIBシステム ……定価¥198,000▶特価¥123,000
●大福帳 Ver.2.0 ……定価¥150,000▶特価¥95,000
●おまかせ申告 ……定価¥48,000▶特価¥29,800

〈その他〉
●ロータスフリーランス ……定価¥98,000▶特価¥64,000
●Microsoft WORKS Ver.2.5 ……定価¥40,000▶特価¥26,000
●HZRMONY 1.1J ……定価¥50,000▶特価¥34,500
●CANDY4スキャナ Ver.2.0 ……定価¥28,000▶特価¥20,000
●MAXLINK Ver.2 ……定価¥18,000▶特価¥12,900
●MET's 1-2-3 Form(各) ……定価¥18,000▶特価¥12,500
●MET's Multiplan Form ……定価¥18,000▶特価¥12,500
●MET's アシストカルク Form(各) ……定価¥5,000▶特価¥3,500
●松 Ver.5 Form ……定価¥8,800▶特価¥6,000
●MET's 桐 Ver.4 Form 1 ……定価¥18,000▶特価¥12,600
●MET's 桐 Ver.4 Form 1 VTR付 ……定価¥22,000▶特価¥15,400
●MET's 桐 Ver.4 Form 2&3(各) ……定価¥20,000▶特価¥13,800
●MET's 桐 Ver.4 Form 2&3 VTR付(各) ……定価¥24,000▶特価¥16,600
●WXII+/WX IIwin(各) ……定価¥9,800▶特価¥7,000
●ハイパー家計簿 Ver.2 ……定価¥9,700▶特価¥7,000
●ハイパー住所録 Ver.3 ……定価¥12,800▶特価¥9,200
●てきぱきパパ ……定価¥9,800▶特価¥7,000
●てきぱきマム3 ……定価¥9,800▶特価¥7,000
●トップマネジメント産能大編 ……定価¥48,000▶特価¥33,000

特別付録
PC-9801シリーズ対応
5インチ2HDタイプ
フロッピーディスク付

大学入試情報もバッチリ!

定価3,800円（本体3,689円）

好評発売中！ 最新情報が満載

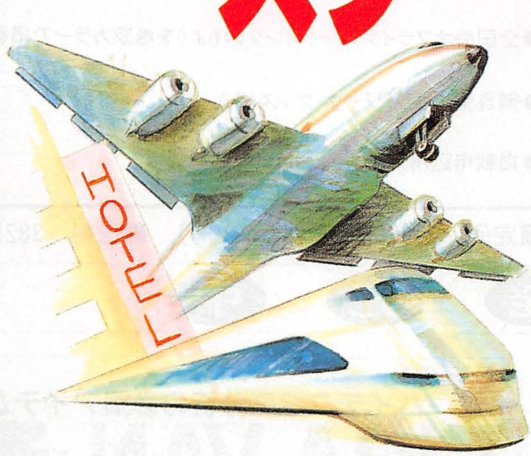
パソコン・キャプテン通信スターターブック　1992年8月30日発行

マイコンBASICマガジン別冊

パソコン通信ユーザー必携／ハイテク生活の必須アイテム

パソコン・キャプテン通信スターターブック

加入契約料800円!!
特別付録
PC-9801シリーズ対応：5インチ2HDタイプ：通信用ソフト付き



旅
家庭やオフィスに居ながらにして列車，航空機，ホテルの予約ができる！



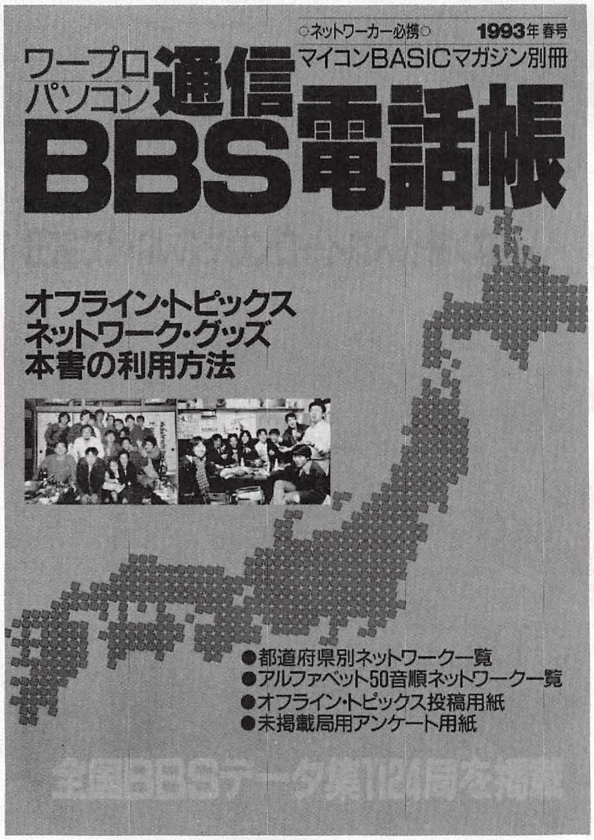
スポーツ
競馬・野球・F1・相撲など最新情報をリアルタイムで提供！



生活
観光・グルメ・抜け道情報・電話番号案内・クイズ・健康相談・大学入試など幅広いジャンルのユニーク情報を満載！



電波新聞社　〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　☎(03)3445-6111



ネットワーカー必携!!
1,124局を掲載!1993年春号絶賛発売中

ワープロ パソコン 通信 BBS電話帳

- ●全国のパソコン通信ネットワークを徹底調査。プロフィール，アクセス・データ等を1,124局分一挙に掲載
- ●特集記事はパソコン通信初心者がまごつきやすいデータ圧縮をわかりやすく紹介した「圧縮ファイルのダウンロードなんか恐くない！」
- ●都道府県別ネットワーク一覧
- ●アルファベット50音順ネットワーク一覧
- ●全国のオフライン・ミーティングのもようを巻頭カラーで掲載
- ●御自慢のネットワーク・グッズ紹介
- ●掲載申込用アンケート用紙付

■定価：2,000円（本体1,942円）　■送料：382円

好　評　発　売　中

ネットワーカー必携!!
ハイテク競馬分析の必須アイテム!!

「JRA-VAN」通信 スターターブック

- ●「JRA-VAN」に蓄積されているJRA提供の膨大なデータが，通話料金全国一律3分30円のビデオテックス網からダウンロードできる，PC-9801シリーズVM以降及び互換機対応の通信ソフト付（3.5インチ/5インチFD同梱）。
- ●「JRA-VAN」のデータを効率よく検索する「JRA-VANシステム・プログラム」のダウンロードもできる。
- ●JRA-VANのデータは出馬表，馬・騎手・調教師の場別・レース別・年度別の成績，過去16走の馬場状態・馬体重・距離別の成績，指定日・指定場・指定レースの全出走馬の成績と単・複勝・枠連・馬連の払い戻し金，馬場別芝・ダートでの距離別出目度数，過去6年間のレース名称・レース条件などと豊富。開催前日と開催翌日には最新情報が追加される。

■定価：3,800円（本体3,689円）■送料：240円



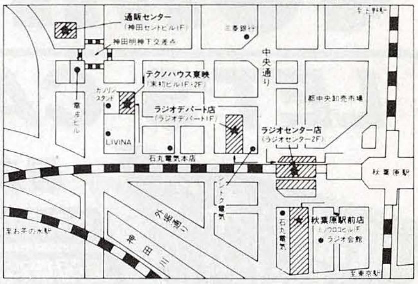
電波新聞社　〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　TEL03-3445-6111（大代表）

TOEI Toei Electronics Co., Ltd. 通販センター 新装オープンセール実施中!!

SINCE 1946 老舗の東映無線
安さ・サービス・丁寧……………… 秋葉原の東映無線

RAMボード在庫豊富!!

安いけど全部新品だョ!!



超低金利クレジット

本広告に掲載の商品の価格については、消費税は含まれておりません。

回数	1	3	6	10	12	15	18	24	36	48	60
利率(%)	2.5	3	4	5.5	5.5	8.5	11	11.5	16	21	27

通販センター 通信販売・クレジット | TEL:03-3256-3334(代)

商品名・注番等をお電話で、ご連絡のうえ電信で下記までお振込みください。
※三菱銀行 秋葉原支店㊫9008599 東映無線㈱ 〒113 東京都文京区湯島1-2-4 神田セントビル1F

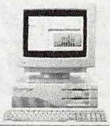


98 NOTE NA

注番B05-01
PC-9801NA(CPU：80486SX-20MHz)
＋AV-200SE(キャラベル、内蔵型200MB HDD)
¥496,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B05-02
PC-9801NA/C(CPU：80486SX-20MHz、カラー液晶)
＋AV-200SE(キャラベル、内蔵型200MB HDD)
¥646,000➡ ??%OFF TOEI大特価

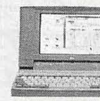
PC-9801FX5 ¥128,000



注番B05-03 ➡限定超特価
PC-9801FX5(CPU：80386SX-12MHz、40MB HDD内蔵)
＋XC-1498CII(三菱、14型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥505,000➡ 66%OFF ¥172,000

注番B05-04 ➡限定超特価
PC-9801FX5(CPU：80386SX-12MHz、40MB HDD内蔵)
＋XC-1498CII(三菱、14型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ、チルトスタンド付)
＋VP-4800PC(エプソン、15″ドットプリンター、48×48)
¥835,000➡ 70%OFF ¥248,000

98 NOTE NS R



注番B05-05
PC-9801NS/R(CPU：80486SX-16MHz)
＋TRUST-NE40L(日本テクサ、内蔵型40MB HDD)
¥322,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B05-06
PC-9801NS/R(CPU：80486SX-16MHz)
＋PH-200(ティアック、内蔵型200MB HDD)
＋VP-4800PC(エプソン、15″ドット、48×48)
＋ノート用プリンターケーブル
¥771,000➡ ??%OFF TOEI大特価

秋葉原初!! FMショップ会第1号店

FM TOWNS II HR



注番B05-07 (売れてる!!)
FMTOWNS II -HR20(CPU：80486SX-20MHz)
＋FMT-KB107/207(富士通、JIS/親指シフトキーボード、テンキー付)
＋FMT-DP5361(富士通、14型カラーディスプレイ、0.26mm、チルトスタンド付)
¥566,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B05-08
FMTOWNS II -HG20(CPU：80386SX-20MHz)
＋FMT-KB107/207(富士通、JIS/親指シフトキーボード、テンキー付)
＋FMT-DP533(富士通、14型カラーディスプレイ、0.39mm、チルトスタンド付)
¥432,800➡ ??%OFF TOEI大特価

本体＋モニター(NEC/EPSON/富士通)

●NEC PC-9801FX2……………………………¥128,000

注番B05-09
PC-9801NA(CPU：80486SX-20MHz)
＋PH-200(ティアック、内蔵型200MB HDD)
＋VP-4800PC(エプソン、15″ドットプリンター、48×48ドット)
＋ノート用プリンターケーブル
¥831,000➡ 48%OFF ¥425,000

注番B05-10
PC-9801NA/C(CPU：80486SX-20MHz、カラー液晶)
＋PH-200(ティアック、内蔵型200MB HDD)
＋VP-4800PC(エプソン、15″ドットプリンター、48×48ドット)
＋ノート用プリンターケーブル
¥981,000➡ 46%OFF ¥528,000

注番B05-11
PC-H98model 60-100(CPU：80386DX-25MHz、100MB HDD内蔵)
＋FCD-203DW(東映、20型カラー、0.31mm、ハイレゾ/ノーマル)
＋CB-203H(東映、PC-H98専用ケーブル)
¥1,553,000➡ 55%OFF ¥698,000

注番B05-12
PC-9801BX/U2
＋XC-1498CII(三菱、14型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥325,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B05-13
PC-9801BA/U2
＋XC-1498CII(三菱、14型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥435,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B05-14 ➡限定超特価
PC-9801FS2(32ビット、80386SX-20MHz)
＋XC-1498CII(三菱、14型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥455,000➡ 65%OFF ¥160,000

注番B05-15 ➡限定超特価
PC-9801FS2(32ビット、80386SX-20)
＋XC-1498CII(三菱、14型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ、チルトスタンド付)
＋VP-4800PC(エプソン、15″ドットプリンター、48×48ドット)
¥785,000➡ 70%OFF ~~¥235,000~~

注番B05-16 ➡限定超特価
PC-9801FS7(32ビット、80386SX-20、100MB HDD内蔵)
＋XC-1498CII(三菱、14型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ、チルトスタンド付)
＋VP-4800PC(エプソン、15″ドットプリンター、48×48ドット)
¥975,000➡ 72%OFF ~~¥275,000~~

注番B05-17
PC-9821As/U2
＋XC-1498CII
(三菱、14型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥555,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B05-18
PC-9821Ap/U2
＋XC-1498CII
(三菱、14型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥657,000➡ ??%OFF TOEI大特価

286マシン・386マシンを486マシンに!!
HSP-4SD33(DX、RX、EX用33MHz)……………~~¥49,800~~
HSP-4SD25(DX、RX、EX、UX用25MHz)…………~~¥34,800~~
HSP-4SV25(VX01/21/41用25MHz)……………~~¥34,800~~
HSP-DL(DA/RA/RL用25MHz)……………………~~¥24,800~~
※コプロ付、エプソン用もあります。IOデータもあります。

注番B05-20 ➡限定超特価
PC-9801EX2(サウンドボード搭載)
＋XC-1498CII(三菱、14型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥455,000➡ 65%OFF ¥158,000

注番B05-21
PC-9821/SI
＋VP-4800PC(エプソン、15″ドットプリンター、48×48ドット)
¥648,000➡ 50%OFF ¥324,000

注番B05-22
PC-386NOTE AR2(CPU：80386SX-25MHz)
＋PACK A-120(ICM、内蔵型120MB HDD)
＋VP-4800PC(エプソン、15″ドットプリンター、48×48ドット)
＋ノート用プリンターケーブル
¥731,000➡ 45%OFF ¥328,000

注番B05-23 ➡トランスポータブルセット
FMR-50NB1(FM NOTE BOOK)
＋FMPR-102G(富士通、熱転写プリンター)
＋FM50N711G(富士通、プリンターケーブル)
＋CB-98LW(キャリングバッグ)
¥313,000➡ 53%OFF ¥147,000

注番B05-24 ➡超人気商品
PC-486GR2・GR5
＋CMT-D14UDLS(サンヨー、14型カラー、0.28mm、ハイレゾ/ノーマル)
＋HSP-D2(インテル、オーバードライブプロセッサー)
¥685,000➡ ??%OFF ~~¥498,000~~

注番B05-25
FMTOWNS II -UG20
(CPU：80386SX-20MHz、モニター一体型)
＋FMT-KB101A/202A
(富士通、JIS/親指シフトキーボード)
¥298,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B05-26
FMTOWNS II -CX20
＋FMT-KB107/207(富士通、JIS/親指シフトキーボード、テンキー付)
＋FMT-DP533(富士通、14型カラーディスプレイ、0.39mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥426,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B05-27
FMTOWNS II -UX20
＋FMT-KB101A/292A
(富士通、JIS/親指シフトキーボード)
¥298,000➡ ??%OFF TOEI大特価

FMTOWNSお買い上げサービス!!
●対戦型ゲーム
●全国無料出張修理
●粗品進呈

本体/モニター/プリンター/ドライブ他

①PC-9801EX2(NEC、16ビット、サウンドボード搭載)……………¥108,000
②PC-H98S/80-002(NEC、CPU：80486SX-20MHz)……………¥248,000
③PC-H98/60-100(NEC、CPU：80386DX-25MHz、100MB HDD内蔵)……¥398,000
④PC-H98/70-100(NEC、CPU：80386DX-33MHz、100MB HDD内蔵)……¥438,000
⑤PC-386VR-STD(エプソン、CPU：80386SX-16MHz)……………¥99,800
⑥PC-9801DS/U2(NEC、32ビット、サウンド搭載)……………~~¥200,000~~
⑦PC-9801FS7(NEC、32ビット、80386SX-20、100MB HDD内蔵)……¥168,000
⑧PC-9801FX5(NEC、32ビット、40MB HDD内蔵)……………¥128,000
⑨PC-286LS-STD(エプソン、ラップトップ、CPU80C286-12MHz)……¥99,800
⑩FMTOWNS MARTY(CD-ROM・3.5″1FDD付)……………~~¥99,800~~
⑪FM Note Book(富士通、ノート型)……………¥99,800
⑫MF-55175(アイデクソン、17型カラーディスプレイ、0.28mm、24.8〜57KHz)…¥108,000
⑬CMT-D14UDLS(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.28mm、ハイレゾ/ノーマル)……~~¥89,800~~
⑭FCD-203DW(東映、20型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、ハイレゾ対応、スタンド付)……~~¥398,000~~
⑮VP-2061PC(エプソン、15″ドット・カラー)……………~~¥79,800~~
⑯MJ-500(エプソン、インクジェット、A4、48×48、明朝/ゴシック/毛筆)……~~¥74,800~~
⑰MJ-1000(エプソン、インクジェット、A4、48×48、明朝/ゴシック)……~~¥126,000~~
⑱VP-4800PC(エプソン、15″ドット、48×48ドット)……¥330,000➡¥84,800
⑲AV-200HG/P(キャラベル、200MB HDD、SCSI)……………¥69,800
⑳HDD-40F(エプソン、40MB HDD、SASI、Disk X II・前略HDD殿付)……¥39,800
㉑PCLHD20(エプソン、20MB HDD、PC、286LS/LST/386LS/LSC/LSX用)……¥32,000
㉒TRUST-NE40L(日本テクサ、内蔵型40MB HDD、NS/E・NS/T・NC・NA・NA/C用)……¥29,800
㉓16C-98(16色カラーカード：4096色中16色表示、PC-9801VF/VM用)……¥12,000
㉔ENT-6000(メルコ、6MB RAM、PC-9801NS/T用)……………¥19,800
㉕XPC-1V(電波新聞社、スキャンコンバータ)……………~~¥41,800~~
㉖EP-286BOOK-2M(IOデータ、2MB RAM、PC-286NOTE F/BOOK/386NOTE A/AE1/W/WR2用)……¥12,000
㉗PIO-98NT・2ML(IOデータ、2MB RAM、N・NT・NS・NS/E・NST・NC・NL・NS/L用)……¥7,800
㉘FC-9801KB6(NEC、PC-9801シリーズ用キーボード)……………¥30,000

パソコンデスク ビジネスユース/ホームユースに!!

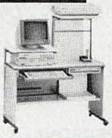
●ENT-6000(メルコ、6MB RAM、PC-9801NS/T用)…¥19,800

注番B05-28
※OAチェアー(別売)



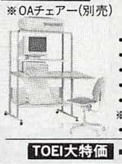
・寸法：1800(W) 680(H) 800(D)
・背面コード収納ケース付
・コード落とし(2個)付
・下棚板45mm間隔3段階可動
・大型ロック式キャスター付
¥84,000➡¥63,800

注番B05-29



・寸法：1200(W) 745(H) 500(D)
・キーボードテーブルスライド収納式
・B4判トレー付
・ロック式キャスター付
・上部左右棚板3段階可動
TOEI大特価 ➡¥39,800

注番B05-30
※OAチェアー(別売)



・寸法：870(W) 1283(H) 700(D)
・2Pコンセント付
・データスタンド付
・コード収納ケース付
・ロック式キャスター付
・棚板2段階可動
※サイドテーブル ¥7,800(別売)
TOEI大特価 ➡¥29,000

注番B05-31



・寸法：610(W) 1283(H) 700(D)
・2Pコンセント付
・コード収納ケース付
・ロック式キャスター付
・棚板2段階可動
TOEI大特価 ➡¥19,800

注番B05-32



・寸法：640(W) 1250-H) 700(D)
・ロック式キャスター付
¥25,000➡¥9,800

注番B05-33 ➡ディスプレイ部分傾斜/水平可能
※OAチェアー(別売)



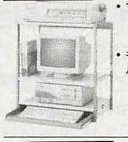
・寸法：640(W) 1200(H) 792(D)
・ディスプレイ部(15型以下)傾斜/水平可能
・スライド式マウステーブル付
・キーボードテーブル2段階可動
TOEI大特価 ➡¥23,000

注番B05-34



・寸法：800(W) 1345(H) 550(D)
・キーボードテーブルスライド収納式
・マウステーブル付(マウス収納可)
・ブックエンド付
・ロック式キャスター付
・棚板2段階可動
TOEI大特価 ➡¥29,800

注番B05-35



・机上型パソコンデスク
・寸法：635(W) 690(H) 420(D)
・キーボードテーブルスライド収納式
TOEI大特価 ➡¥16,800

OAチェアー



私も重役気分!!

注番B05-36
・座上下ガスシリンダータイプ
・背もたれ高さ調節可
・背もたれ奥行き調節可
・5本足キャスター
TOEI大特価 ➡¥24,800



注番B05-37
・座上下ガスシリンダータイプ
・背もたれ高さ調節可
・背もたれ奥行き調節可
・5本足キャスター
TOEI大特価 ➡ ¥11,000

TOEI Toei Electronics Co., Ltd. 東映無線株式会社

—東映ショップ御案内—

■マイコン・計測器・アンテナ
●ラジオセンター店／TEL.03-3253-0987(代)
●ラジオデパート店／TEL.03-3251-1014(代)
●テクノハウス東映／TEL.03-3253-9896(代)

■オーディオ・CD・LD
●秋葉原駅前店／TEL.03-3253-5741(代)

JADMA 話題の新製品が全国どこでも電話で買える!! SINCE 1985

社団法人日本通信販売協会会員

COMPUTER BANK

LET'S CALL ☎(03)3797-1221

電話一本で あなたの お手元に

最新の在庫情報・価格はお電話にてお問い合わせ下さい。

全商品保証付 中古も1年間の保証期間だから安心です。

クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。

全国無料配達 お買い上げ3万円以上、日曜配達可。

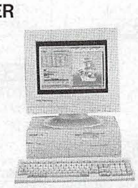
代金引換システム 翌日配送致します。

コンピュータを売りたい方、査定をご希望の方、その他買取りに関するご相談は

買取り専用デスク ☎03(3797)1231

NEC PERSONAL COMPUTER

98MATE



NEC 32ビット
デスクトップ機

▶**ORIGINAL SET**（ご注文番号／A-0502）

PC-9821As/U2(NEC・CPU・486DX・33M) ………¥448,000
PC-KD1522(NEC・15″カラーモニタ/2モード対応) ¥ 99,800
BA34-4M(I・Oデータ・4MB増設RAMボード)…¥ 28,000

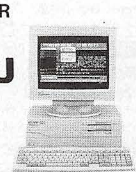
標準価格合計¥575,800▶現金特価**¥438,000**

①¥10,000×36回／ボーナス¥29,000×6回
②¥15,000×24回／ボーナス¥37,000×4回
③¥20,000×18回／ボーナス¥47,000×3回

上記のセットで本体や周辺機器を変えた場合
PC-9821Ae/U2(486SX 25M) ……………**¥368,000**
モニタがNEC/PC-KM151(マルチシンク) **¥478,000**

NEC PERSONAL COMPUTER

98FELLOW



NEC 32ビット
デスクトップ機

▶**ORIGINAL SET**（ご注文番号／A-0504）

PC-9801BX/U2(NEC・CPU:486SX・20MHz) …¥218,000
PC-KD1521(NEC・15″カラーモニタ/ドットピッチ.31) ¥ 89,800
VP-2061PC(EPSON・136桁カラー漢字プリンタ)…¥130,000

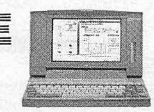
標準価格合計¥437,800▶現金特価**¥298,000**

①¥10,000×24回／ボーナス¥26,000×4回
②¥15,000×18回／ボーナス¥23,000×3回
③¥20,000×12回／ボーナス¥43,000×2回

上記のセットで本体を変えた場合
PC-9801BX/M2(5″FDD×2) …………**¥308,000**
PC-9801BA/U2(486DX2 40M) ………**¥388,000**

NEC PERSONAL COMPUTER

98 NOTE



NEC 32ビット
ノートパソコン

▶**ORIGINAL SET**（ご注文番号／A-0506）

PC-9801NS/R(NEC・CPU/486SX・16MHz) …¥288,000
LHD-NS130J(ロジテック・124MB内蔵ハードディスク) ¥ 79,800

標準価格合計¥367,800▶現金特価**¥278,000**

①¥10,000×24回／ボーナス¥20,000×4回
②¥20,000×12回／ボーナス¥32,000×2回

▶**ORIGINAL SET**（ご注文番号／A-0507）

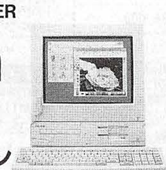
PC-9801NA/C(NEC・CPU/486SX・20MHzカラー) ……¥498,000
LHD-NS200(ロジテック・200MB内蔵ハードディスク)…¥124,800

標準価格合計¥622,800▶現金特価**¥478,000**

①¥10,000×48回／ボーナス¥17,000×8回
②¥20,000×24回／ボーナス¥18,000×4回

NEC PERSONAL COMPUTER

PC-9821



NEC 32ビット
マルチメディアパソコン

▶**ORIGINAL SET**（ご注文番号／A-0510）

PC-9821/S1(NEC・CPU/386SX・20MHz/CRT付) ………¥318,000
LHD-NS180J(ロジテック・80MB内蔵ハードディスク)…¥ 59,800
ML34-4M(I・Oデータ・4MB増設RAMボード)…¥ 28,000

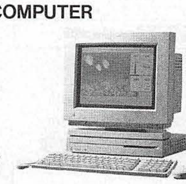
標準価格合計¥405,800▶現金特価**¥308,000**

①¥10,000×24回／ボーナス¥30,000×4回
②¥15,000×18回／ボーナス¥28,000×3回
③¥20,000×12回／ボーナス¥50,000×2回

他メーカーのマルチメディアパソコンの場合
富士通/FMTOWNSⅡUR80 ……………**¥288,000**
APPLE/Mac.Color CLassic 4M/80MHD …**¥188,000**

APPLE PERSONAL COMPUTER

Macintosh



マッキントッシュ
エントリーモデル

▶**ORIGINAL SET**（ご注文番号／A-0537）

Macintosh LCIII(Apple・CPU/4MRAM/80MHD) ¥268,000
M0487LL/A(J/A)(Apple・キーボード/カナなし付)…¥ 15,000
M040J/B(Apple・13″RGBカラーモニタ) ……¥130,000

標準価格合計¥413,000▶ 現金特価**¥318,000**

①¥10,000×24回／ボーナス¥32,000×4回
②¥15,000×18回／ボーナス¥31,000×6回
③¥20,000×12回／ボーナス¥54,000×4回

MITAC PERSONAL COMPUTER

MiTAC 4060G/M



マイタック
DOS/Vマシン

▶**ORIGINAL SET**（ご注文番号／A-0545）

4060G/M-123-4(マイタック・CPU/486DX・33M/120MBHD内蔵) ¥376,000
M1440(マイタックジャパン・14″XGAモニタ/ノンインターレース) …¥108,000
MS-4/4-7(マイタックジャパン・4MB増設メモリ) …¥ 34,000

標準価格合計¥518,000▶現金特価**¥328,000**

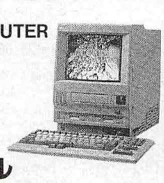
①¥10,000×24回／ボーナス¥35,000×4回
②¥15,000×18回／ボーナス¥39,000×3回
③¥20,000×12回／ボーナス¥65,000×2回

※3/20〜4/20までMiTAC 10周年記念キャンペーン実施中！ 期間中セットでご購入の方にもれなく英語版Windowsをプレゼント!

4062F/M-123-4(486SX 25M/120MHD) …**¥258,000**
4060iT/M-123-4(486DX2 66M/120MHD) **¥388,000**

FUJITSU PERSONAL COMPUTER

FM TOWNSⅡ UR英検対策セット



富士通32ビット
コンパクト一体型モデル

▶**ORIGINAL SET**（ご注文番号／A-0522）

FMTOWNSⅡUR20(富士通・本体) ……¥288,000
FMT-KB101A(富士通・JISキーボード) …………¥ 10,000
AniVox(ユニティ・英語教育ソフト) ………¥ 18,000

標準価格合計¥316,000▶ 現金価格 **大特価**

①¥10,000×24回／ボーナス¥12,000×4回
②¥15,800×18回／ボーナス無
③¥20,000×12回／ボーナス¥16,000×2回

▶**ORIGINAL SET**（ご注文番号／A-0523）

●FM TOWNS MaRTy(富士通・TVにつなぐ情報ブレーン)
家庭のテレビでTOWNSのソフトが利用できます!
標準価格¥98,000→価格、商品の問い合わせはお電話で!



FUJITSU PERSONAL COMPUTER

FM TOWNSⅡ HRビデオ編集入門セット



富士通32ビット
ハイパーメディアパソコン

▶**ORIGINAL SET**（ご注文番号／A-0521）

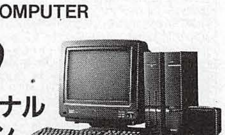
FMTOWNSⅡHR20(富士通・本体) ……¥328,000
FMT-DP5351(富士通・ディスプレイ/マスクピッチ.38) ¥ 89,800
FMT-KB107(富士通・JISキーボード) ……¥ 30,000
FMT-412A(富士通・ビデオカードⅡ) ……¥ 40,000
Home Studio(富士通・ビデオエフェクタ) …¥ 12,800
セットで購入の方にFMT-416(富士通・チューナーカード¥38,800)をプレゼント

標準価格合計¥539,400▶ 現金価格 **大特価**

①¥10,000×36回／ボーナス¥20,000×6回
②¥15,000×24回／ボーナス¥22,000×4回
③¥20,000×18回／ボーナス¥28,000×3回

SHARP PERSONAL COMPUTER

X68030



SHARPパーソナル
ワークステーション

▶**ORIGINAL SET**（ご注文番号／A-0531）

CZ-500C/300C(SHARP・本体/FDD5″/3.5″) …¥398,000
CZ-614D-TN(SHARP・ディスプレイTV/ドットピッチ31)…¥135,000

標準価格合計¥533,000▶ 現金特価 **大特価**

①¥10,000×36回／ボーナス¥18,000×6回
②¥20,000×18回／ボーナス¥24,000×4回

▶**ORIGINAL SET**（ご注文番号／A-0532）

CZ-674C-H(SHARP・X68000 Compact XVI本体) …¥298,000
CZ-608D-H(SHARP・ディスプレイ/ドットピッチ.28) ¥ 94,800

標準価格合計¥392,800▶現金特価**¥218,000**

①¥ 9,000×18回／ボーナス¥30,000×3回
②¥18,000×12回／ボーナス¥11,000×2回

上記以外の組み合わせ、パソコンに関するご相談、その他お気軽にお電話下さい。



おすすめ中古セット

NEC
PC-9801VM2
(V30/10MHz/384K/5″×2)
標準価格￥415,000→￥ 38,000
PC-TV452(15″TVカラー/200・400L)
標準価格￥119,000→￥ 35,000
カラーディスプレイセット価格
合計価格￥534,000→￥ 73,000



おすすめ中古セット

NEC
PC-9801VX41
(80286/10MHz/640K/5″×2+20MHD)
標準価格￥630,000→￥ 78,000
SHARP 新品
CU-14MD(14″カラー/400L)
カラーディスプレイセット価格
合計価格￥704,800→￥117,800



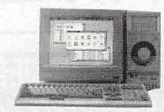
中古在庫限定品
NEC
PC-9801VM21
(V30/10MHz/640K/5″×2)
￥390,000→￥ 52,000
PC-9801VX21
(80286/10MHz/640K/5″×2)
￥433,000→￥ 48,000



中古在庫限定品
NEC
PC-9801N
(V30/10MHz/3.5″×1+1.25RAM)
￥248,000→￥ 58,000



新品在庫限定品
EPSON
PC-286LP
(286/10MHz/640K/3.5″×2+プリンタ)
￥298,000→￥ 99,800



中古在庫限定品
FUJITSU
FM-TOWNS2
(386/16MHz/2M/3.5″×2+CDROM)
￥418,000→￥ 58,000
FM-TOWNS2F
(386/16MHz/2M/3.5″×2+CDROM)
￥378,000→￥ 68,000

特選中古リスト

NEC

本体

品名	標準価格	価格
PC-9801UV21(V30/10MHz/640K/3.5″×2)	￥318,000	￥ 48,000
PC-9801UX21(80286/10MHz/640K/3.5″×2)	￥348,000	￥ 68,000
PC-9801UX41(80286/10MHz/640K/3.5″×2+20MHD)	￥545,000	￥ 78,000
PC-9801CV21(V30/10MHz/640K/3.5″×2+CRT)	￥355,000	￥ 88,000
PC-9801CS2(386SX/16MHz/640K/3.5″×2+CRT)	￥398,000	￥148,000
PC-9801VM4(V30/10MHz/384K/5″×2+20MHD)	￥830,000	￥ 48,000
PC-9801VM11(V30/10MHz/640K/5″×2)	￥328,000	￥ 58,000
PC-9801VX2(80286/8MHz/640K/5″×2)	￥433,000	￥ 65,000
PC-9801VX4(80286/8MHz/640K/5″×2+20MHD)	￥693,000	￥ 75,000
PC-9801EX2(80286/10MHz/640K/5″×2)	￥348,000	￥ 68,000
PC-9801RX2(80286/12MHz/640K/5″×2)	￥398,000	￥ 78,000
PC-9801RX4(80286/12MHz/640K/5″×2+20MHD)	￥566,000	￥ 88,000
PC-9801RX21(80286/12MHz/640K/5″×2)	￥338,000	￥ 85,000
PC-9801RX51(80286/12MHz/640K/5″×2+40MHD)	￥508,000	￥105,000
PC-9801DX2(80286/12MHz/640K/5″×2)	￥318,000	￥ 88,000
PC-9801DX/U2(80286/12MHz/640K/3.5″×2)	￥318,000	￥ 88,000
PC-9801FX2(386SX/12MHz/1.6M/5″×2)	￥278,000	￥ 98,000
PC-9801FX/U2(386SX/12MHz/1.6M/3.5″×2)	￥278,000	￥ 98,000
PC-9801RS21(386SX/16MHz/640K/5″×2)	￥398,000	￥ 98,000
PC-9801RS51(386SX/16MHz/640K/5″×2+40MHD)	￥568,000	￥118,000
PC-9801ES5(386SX/16MHz/1.6M/3.5″×2+40MHD)	￥638,000	￥118,000
PC-9801DS2(386SX/16MHz/640K/5″×2)	￥358,000	￥108,000
PC-9801DS/U2(386SX/16MHz/640K/3.5″×2)	￥358,000	￥108,000
PC-9801FS2(386SX/20MHz/1.6M/5″×2)	￥348,000	￥118,000
PC-9801FS/U2(386SX/20MHz/1.6M/3.5″×2)	￥348,000	￥118,000
PC-9801FS/U7(386SX/20MHz/1.6M/3.5″×2+100MHD)	￥538,000	￥158,000
PC-9801RA5(386/16MHz/1.6M/5″×2+40MHD)	￥736,000	￥128,000
PC-9801RA21(386/20MHz/1.6M/5″×2)	￥498,000	￥125,000
PC-9801RA51(386/20MHz/1.6M/5″×2+40MHD)	￥668,000	￥145,000
PC-9801DA2(386/20MHz/1.6M/5″×2)	￥448,000	￥128,000
PC-9801DA2/U2(386/20MHz/1.6M/3.5″×2)	￥448,000	￥128,000
PC-9801DA7(386/20MHz/1.6M/5″×2+100MHD)	￥698,000	￥168,000
PC-9801FA2(486SX/16MHz/1.6M/5″×2)	￥458,000	￥148,000
PC-98XL/4(80286/10MHz/1M/5″×2+20MHD)	￥835,000	￥105,000
PC-98XLダブル(386/16MHz/1.5M/5″×2+40MHD)	￥988,000	￥148,000
PC-H98S/U8-002(486SX/20MHz/1.6M/3.5″×2)	￥548,000	￥168,000
PC-H98S/8-100(486SX/20MHz/1.6M/5″×2+100MHD)	￥798,000	￥208,000
PC-9801LX5C(80286/12MHz/640K/3.5″×2+40MHD/カラー)	￥748,000	￥158,000
PC-9801T/W5(386SX/20MHz/1.6M/3.5″×2+40MHD)	￥758,000	￥188,000
PC-9801NS(386SX/12MHz/3.5″×1+1.25RAM)	￥298,000	￥ 88,000
PC-9801NS20(386SX/12MHz/3.5″×1+1.25RAM+20MHD)	￥448,000	￥108,000
PC-9801NS/T(386SL/20MHz/3.5″×1+1.25RAM)	￥288,000	￥138,000

ディスプレイ

品名	標準価格	価格
PC-KD551(14″カラー/400L)	￥118,000	￥ 28,000
PC-KD853(14″カラー/400L)	￥118,000	￥ 38,000
PC-KD854N(14″カラー/400L)	￥ 84,800	￥ 38,000
PC-KD862(14″カラー/200・400L) 画面にやや跡有	￥ 99,800	￥ 25,000ヨリ
PC-KD863G(15″カラー/200・400L+スピーカー・PCエンジン)	￥138,000	￥ 58,000
PC-TV452(15″TVカラー/200・400L)	￥119,000	￥ 35,000
PC-TV453N(15″TVカラー/200・400L)	￥128,100	￥ 42,000
N5911/L(14″グリーン/400L)	￥ 65,000	￥ 18,000
N5913L(14″カラー/400L) 画面にやや跡有	￥138,000	￥ 25,000ヨリ
N5924(14″カラー/400L・750L)	￥233,000	￥ 68,000
N5923(14″カラー/750L・ハイレゾ専用)	￥235,000	￥ 48,000
N5925(20″カラー/750L・ハイレゾ専用)	￥598,000	￥128,000

ディスクユニット

品名	標準価格	価格
PC-9881K(8″2D×2)	￥320,000	￥ 28,000
PC-9881N(8″2D×2)	￥320,000	￥ 38,000

プリンタ・プリンタオプション

品名	標準価格	価格
PC-PR101TL2(80桁・カラー漢字24ピン熱転写)	￥ 83,800	￥ 25,000
PC-PR350(136桁・カラー漢字48ピン熱転写)	￥168,000	￥ 68,000
PC-PR201F2(136桁・漢字24ピンドット)	￥158,000	￥ 38,000
PC-PR201G(136桁・漢字24ドット)	￥158,000	￥ 45,000
PC-PR201H2(136桁・カラー漢字24ドット)	￥245,000	￥ 48,000
PC-PR201V(136桁・カラー漢字24ドット)	￥298,000	￥ 58,000
PC-PR201V2(136桁・カラー漢字24ドット)	￥298,000	￥ 62,000
PC-PR201J(136桁・カラー漢字24ドット)	￥215,000	￥ 68,000
PC-PR2000(B4・日本語ページプリンタ)	￥451,000	￥128,000
NM-9900(136桁・漢字24ドット)	￥298,000	￥ 42,000
NM-5020(136桁・高速印字漢字24ドット)	￥370,000	￥ 68,000
PC-PR104-03(PC-PR104用シートガイド) 新品同様	￥ 2,100	￥ 1,000
PC-PR201X-03(PC-PR201/65A/80A/80LA・X・J用トラクタユニット)	￥ 20,000	￥ 5,000

NEC PCシリーズ周辺機器 新品限定品特価コーナー

品名	標準価格	価格
WACHI/バスマウス98(98用/400カウント) 新品	￥ 6,800	￥ 2,800
WACHI/バスマウス98 II(98用/100・200・400カウント切替式) 新品	￥ 8,800	￥ 3,800
WACHI/MKマウスHR3(98NL/H98/386P/386NW用/100・200・400・800切替式) 新品	￥ 9,800	￥ 5,000
ヒートウェーブ/HW-100(マウスカウントチェンジャー) 新品	￥ 2,800	￥ 1,800
SNE/INTER-8(98用1MBインターフェイスボード) 新品	￥ 24,800	￥ 17,300
αDATA/SS-10(FM音源ボード) 新品	￥ 19,800	￥ 10,800
I・O DATA/PIO-9234-256K(増設256Kボード) 新品	￥ 12,500	￥ 9,800
I・O DATA/PK-X486SL・SG(倍クロック486CPUボード) 新品	￥ 35,000	￥ 29,800
I・O DATA/PK-X486/87SL・SG(倍クロック486CPUボード+コプロ) 新品	￥ 43,000	￥ 36,800
I・O DATA/PK-A486DW3(倍クロック486CPUボード) 新品	￥ 42,000	￥ 35,800
I・O DATA/PK-A486/87DW3(倍クロック486CPUボード+コプロ) 新品	￥ 54,000	￥ 46,000

EPSON

品名	標準価格	価格
PC-286VF-STD(286/12MHz/640K/5″×2)	￥298,000	￥ 68,000
PC-286VG-STD(286/16MHz/640K/5″×2)	￥268,000	￥ 78,000
PC-286LE-STD(V30/10MHz/640K/3.5″×2)	￥386,000	￥ 58,000
PC-286LP(286/10MHz/640K/3.5″×2+プリンタ)	￥298,000	￥ 78,000
PC-386NW1B(386SX/16MHz/640K/3.5″×1+40MHD)	￥418,000	￥148,000
PC-386NWR2(386SX/20MHz/640K/3.5″×2)	￥278,000	￥128,000
PCLHD20(286/386LS用20Mハードディスク) 新品限定品	￥142,000	￥ 29,800
PC-286CD(14″カラーディスプレイ)	￥118,000	￥ 32,000
AP-700(80桁・カラー漢字48ピン熱転写) 新品限定10本	￥ 79,800	￥ 49,800
VP-1047PC(136桁・漢字24ドット) 新品限定10本	￥ 99,800	￥ 49,800
VP-2061PC(136桁・カラー漢字24ドット) 新品限定10本	￥130,000	￥ 69,800
HG-4000(136桁・漢字インクジェット)	￥196,000	￥ 78,000
GT-6000(A4・カラーイメージスキャナ) 新品限定品	￥178,000	￥128,000

FUJITSU・SHARP・TOSHIBA・その他

品名	標準価格	価格
FUJITSU/FM-TOWNS2H	￥548,000	￥ 98,000
FUJITSU/FM-TOWNS20F	￥323,000	￥ 88,000
FUJITSU/FMDPC232D	￥ 89,800	￥ 35,000
SHARP/MD-12P2(12″ペーパーホワイト・400L)	￥ 39,800	￥ 18,000
SHARP/IO-735XW(136桁・カラー漢字インクジェットプリンタ) 新品限定品	￥248,000	￥148,000
TOSHIBA/J31SS001(Dyna Book)	￥198,000	￥ 48,000
TOSHIBA/PWS-5015A(J3100SL002)	￥298,000	￥ 38,000
TOSHIBA/PWS-5016A(J3100SL011)	￥398,000	￥ 48,000
メルコ/EHR-4000(PC-H98専用・4MBメモリ) 新品	￥ 44,800	￥ 27,800

J-DMA 安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

COMPUTER BANK コンピュータバンク

株式会社コンピュータバンク 〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8井上ビル

▼本社ご注文・相談デスク
☎(03)3797-1221
営業時間/平日AM9:30〜PM7:00 土・休日AM9:30〜PM6:00 年中無休

●クレジット価格に消費税は含まれておりますが、現金特別価格には含まれておりません。別途消費税がかかります。

5年間完全保証 ここまで保証する 5年間完全保証

「５年間完全保証」は、IPLのオリジナルサポートです。最近は同様のサポートを他社でも見受けますが、その中身は全く違います。パソコンの歴史とともにIPLは10周年。わたしたちがこれを始めた頃は、誰もが驚いたものでした。「５年間保証ならわかるか５年間“完全”保証など本当に大丈夫か？」といぶかる声も何度も聞きました。でも、それは創業時から「パソコンは家電とは違う。売りっぱなしではいけない。」というパソコン専門店としてのポリシーを持つわたしたちにとっては当然の答なのです。「５年間完全保証」は、IPLの誇りです。

５年間完全保証部
☎0467(鎌倉)-24-0453

Q. 実際に故障した場合、通常いったいいくらかかるのでしょう?

◇メーカー保証は半年か一年のみ。IPLなら保証が切れた後も安心。

◇ハードディスクドライブの故障も５年間、無料で修理します。 A.¥45,000〜¥70,000以上

◇フロッピィディスクドライブの故障も５年間、無料で修理します。 A.¥25,000以上

◇プリンタのヘッドのピン折れまでも５年間、無料で修理します。 A.¥33,000〜¥35,000以上

◇本体のすべての基盤も５年間、無料で修理します。 A.¥35,000以上

◇ノートブック等の液晶の故障も５年間、無料で修理します。 A.¥25,000〜¥70,000以上

◇すべての周辺機器の故障も５年間、無料で修理します。

インストールサービス
ハードディスクの初期化、MS-DOS、Windows、各種アプリケーションのインストールを代行します。(有料)

セットアップサービス
ハードディスク、各種オプションをすぐ使えるよう設定します。(有料)

- ❑ 初期不良交換３カ月保証
- ❑ 返品・交換30日間保証
- ❑ 日曜・指定日配達OK・全国無料配達

●価格は変動する場合がありますので御確認下さい。●

鎌倉本社:0467-24-7511(代)

FAX	0467-24-0561	銀　座	03-3541-3058
青　山	03-3470-0061	仙　台	022-266-0531
大　阪	06-311-2736	福　岡	092-481-2644
広　島	082-293-7881	札　幌	011-621-1444

IPLカード



IPLテレカ
プレゼント中

お電話で会員番号を伝えるだけです。サインも要りません。

ゲーム一本からハードの追加、買替え、ソフトや消耗品・書籍の購入等。チケットぴあ・航空券・JR乗車券の予約もでき、情報誌もあります。キャッシングサービスの利用もできます。
万一カードをなくしたり、盗難にあってもカード保険がついていますから安心です。(年会費などの費用負担はありません)

●価格には消費税は含まれておりません。

NEC PC-9801BX

36% OFF

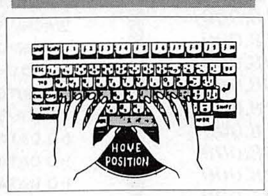
アクセス No.B05020
- PC-9801BX2/U2(486SX20MHz、3.5×2)…… ¥218,000
- XC-1498CⅡ(14".0、28カラー) ………… ¥107,000
- PC-PR150N(A4、明朝、毛筆、ゴシック体付) …… ¥69,800
- SD-600(タテ型4段ボードOAデスク) …… ¥25,000

標 ¥419,800 → ¥265,400

¥ 1,300×84回㊍18,000×14回
¥ 5,000×36回㊍20,000× 6回
¥10,500×24回㊍10,000× 4回

プレゼント

IPLキーボードマスター



(指がキーを覚えると評判!)
※PC-9801BA
BXを購入された方へ

アクセス No.B05232
- PC-9801BX/U2(486SX20Mメモリ1.6M3.5×2) ¥218,000
- PC-KD1522(15"0.31ピッチ2モード対応) ¥99,800
- PC-9801-86サウンドボード(ステレオFM音源) ¥25,000
- MA-12C(防磁タイプスピーカー出力10W) ¥28,000
- Deskjet505J(イングジェットプリンター) … ¥99,800
- Deskjet505Jカラーキット …… ¥12,000
- プリンタケーブル1.5M ………… ¥2,800
- 一太郎Ver4.3(MS-DOS版ワープロソフト) … ¥58,000
- Try一太郎(覚えたい機能から学習) …… ¥9,800
- PS98-1003-32(MS-DOS(Ver5.0A)) … ¥9,800
- 信長の野望覇王伝(光栄) ………… ¥12,800

標 ¥575,800 → IPL特別価格

¥ 5,000×60回㊍25,000×10回
¥ 7,600×48回㊍20,000× 8回
¥ 9,000×36回㊍30,000× 6回

アクセス No.B05021
- PC-9801BX/U2(486SX20MHz、3.5×2) …… ¥218,000
- PC-9801-86サウンドボード(ステレオFM音源) ¥25,000
- LHD-FE120P(内蔵用120MBHDDロジテック) ¥49,800
- BA34-8M(8MB増設RAMボード(IOデータ)) ¥49,000

標 ¥341,800 → IPL特別価格

¥ 1,700×60回㊍22,000×10回
¥ 4,800×36回㊍20,000× 6回
¥ 6,900×24回㊍30,000× 4回

アクセス No.B05022
- PC-9801BX/U2(486SX20MHz3.5×2) ¥218,000
- PC-KD1522(15"0.31ピッチ2モード対応) ¥99,800
- PC-9801B-37(内蔵用120MBハードディスク) ¥70,000
- BA34-4M(4MB内部増設RAMボード) …… ¥28,000
- PC-9872R(Windowsに不可欠、NECマウス) ¥10,000
- PC-PR101/TN103(48ドット熱転写カラープリンタ) ¥69,800
- カラーインクリボン(PC-PR101/TN103用) … プレゼント中
- 黒インクリボン(PC-PR101/TN103用) … プレゼント中
- プリンタケーブル1.5M ………… ¥2,800
- MD24FB10V(2400bpsMNPクラス5) ……… ¥36,800
- MS Works VER2.5(ワープロ、表計算、データベース) ¥40,000
- PS98-1003-32V5.0A(MS-DOSインストール用) … ¥9,800
- 信長の野望　覇王伝(光栄) ……… ¥12,800
- サザンアイズ(日本クリエイト) ……… ¥14,800

標 ¥612,600 → IPL特別価格

¥ 4,600×60回㊍30,000× 8回
¥ 9,600×60回㊍　なし
¥ 9,700×36回㊍30,000× 6回

アクセス No.B05530
- PC-9801BX/U2(486SX20MHz3.5×2) ¥218,000
- PC-9801B-37(内蔵用120MBハードディスク) ¥70,000
- BA34-8M(8MB内部増設RAMボード) …… ¥49,000
- PC-FD512R(5"2HD/2DDFDD×2(NEC)) ¥64,000
- PC-9801-87(1MBFDDインターフェース) ¥17,000
- SD-600(タテ型4段ボードOAデスク) …… ¥25,000

標 ¥443,000 → IPL特別価格

¥ 2,000×60回㊍30,000×10回
¥ 5,000×48回㊍20,000× 8回
¥ 5,800×36回㊍30,000× 6回

単品だけもOK

単品でも５年間完全保証や代替機サービスがあります。
もちろん、クレジットOK。

アクセス No.B05800
- PC-9801BX/M2(486SX20M、5×2) … ¥232,000
- MF-5517J(17"0.28ドットハイレゾ対応) ……… ¥218,000
- Estate170(外付165MBHDD、SCSI仕様) … ¥99,800
- PC-9801-86サウンドボード(ステレオFM音源) … ¥25,000
- BA34-8M(8MB増設RAMボード(IOデータ)) ¥49,000
- PS98-1003-32(MS-DOS Ver5.0A) …… ¥9,800
- 一太郎Ver4.3(MS-DOS版ワープロソフト) ¥58,000
- Z'S STAFF KID98VER3.0(グラフィックソフト) ¥28,000
- GT-6000(フルカラーイメージスキャナ) … ¥178,000
- GT40SPIF ……………………… ¥15,000
- PC-PR101/TN103(48ドット熱転写カラープリンタ) ¥69,800
- カラーインクリボン(PC-PR101/TN109用) … プレゼント中
- 黒インクリボン(PC-PR101/TN103用) … プレゼント中
- プリンタケーブル1.5M ………… ¥2,800
- PC-9872R(Windowsに不可欠、NECマウス) ¥10,000
- 大航海時代Ⅱ(光栄) ……………… ¥9,800
- サザンアイズ(日本クリエイト) ……… ¥14,800

標 ¥1,019,800 → IPL特別価格

¥ 1,800×84回㊍60,000×14回
¥ 9,900×60回㊍30,000×10回
¥17,800×36回㊍30,000× 6回

アクセス No.B05520
- PC-9801BX/U2(486SX20M) ……… ¥218,000
- CU-14MD(0.31反射を防ぐノングレア、チルト付) ¥74,800
- PC-9872R(NECマウス) ………… ¥10,000
- PC-9801-86(ステレオFM音源) ……… ¥25,000
- MA-12C(防磁タイプスピーカー) ……… ¥28,000
- ミュージ郎(本能的音楽演奏が楽しめる) ¥145,000
- PS98-1003-32(MS-DOS Ver5.0A) …… ¥9,800

標 ¥510,600 → IPL特別価格

¥ 3,100×60回㊍30,000×10回
¥ 4,600×48回㊍30,000× 8回
¥ 7,300×36回㊍30,000× 6回

PC-9801BA

36% OFF

アクセス No.B05030
- PC-9801BA/U2(486DX・40MHz、1.6M、3.5×2) ¥328,000
- XC-1498CⅡ(14"0.28カラーCRTチルト台付) … ¥107,000
- PC-PR150N(A4、48ドッド、明朝、毛筆、ゴシック体) ¥69,800
- SD-600(タテ型4段ボードOAデスク) …… ¥25,000

標 ¥529,800 → ¥338,400

¥ 2,000×60回㊍30,000×10回
¥ 5,700×36回㊍30,000× 6回
¥10,500×24回㊍30,000× 4回

アクセス No.B05203
- PC-9801BA/U2(486DX・40MHz1.6M、3.5×2) ¥328,000
- PC-KD1522(15"0.31ピッチ・2モード対応) ¥99,800
- PC-9801-86サウンドボード(ステレオFM音源) ¥25,000
- LHD-FE240P(内蔵用240MBHDD) ……… ¥84,800
- BA34-8M(8MB増設RAMボード、IOデータ) ¥49,000
- PS98-1003-32(MS-DOS Ver5.0A) …… ¥9,800
- PC-9872R(Windowsに不可欠、NECマウス) ¥10,000
- PC-PR101/TN103(48ドット、カラープリンタ) ¥69,800
- プリンタケーブル1.5M ……………… ¥2,800
- カラーインクリボン(PC-PR101/TN103用) プレゼント中
- 黒インクリボン(PC-PR101/TN103用) … プレゼント中
- Z'S STAFF KID98(グラフィックソフト) … ¥28,000
- 一太郎Ver4.3(MS-DOS版ワープロソフト) … ¥58,000
- TRY一太郎(覚えたい機能から学習) … ¥9,800

標 ¥774,800 → IPL特別価格

¥ 4,200×60回㊍47,800×10回
¥ 7,100×60回㊍30,000×10回
¥ 9,500×48回㊍30,000× 8回

アクセス No.B05805
- PC-9801BA/U2(486DX・40MHz、3.5×2) ¥328,000
- PC-KD1511(15"0.28ピッチ、ノングレア、チルト付) ¥118,000
- EFA-8000S(8MB内部増設RAMボード) … ¥49,800
- PC-9801B-37(内蔵用120MBハードディスク) ¥70,000
- PS98-1003-32(MS-DOSVer5.0A) …… ¥9,800
- PS98-1106-32(日本語MS-WINDOWS Ver3.0B) ¥25,000
- AmiProWIN3(文字・表・グラフ、日本語ワープロ) … ¥58,000
- BJ-15v-W(バブルジェット毛筆ゴシック明朝) ¥89,800
- プリンタケーブル1.5M ………… ¥2,800
- PC-9872R(Windowsに不可欠、NECマウス) ¥10,000

標 ¥761,200 → IPL特別価格

¥ 1,500×84回㊍45,000×14回
¥ 6,400×60回㊍30,000×10回
¥ 9,400×36回㊍48,000× 6回

IPL

株式会社 アイピーエル
鎌倉本社：〒248 鎌倉市雪の下4-1-12
0467-24-7511（代表）
AM10:00〜PM8:00（年中無休）

すべて無料！

◆他ではどこまで、いつまで保証するのか。

プリンタは半年 ｜ メーカー保証はこれで終わり

"一部商品は除く"ではありません。
すべてのハードを保証しています。
ハードディスク、モニタ、プリンタもIPLは5年間完全保証。

半年　1年目　2年目　3年目　4年目　5年目

PC-9801BA

アクセス No.B05503　29.5% OFF

PC-9801BA2/U2(486DX・40MHz,3.5×2) ¥328,000
LHD-FE120K(内蔵用120MBHDD) …… ¥ 49,800
PC-PR1000/4(ページプリンタ、アウトラインフォント) ¥188,000
オーシャノグラフィII(超高速HDDディリー機能付) ¥ 22,000
BA34-4M(4MB内部増設RAMボード) …… ¥ 28,000
PS98-1003-32(MS-DOSVer5.0) …… ¥ 9,800
Z'S STAFF KID98(グラフィックソフト) ¥ 28,000
GT-1000(カラースキャナ、EPSON) …… ¥ 79,800
RS-232ケーブル ………… ¥ 7,500
VzEDITOR Ver1.5(強力なマクロ機能搭載) … ¥ 9,800
TURBO C++1.0(C言語) …… ¥ 20,000
Newton-98(多機能ディスク管理ユーティリティ) ¥ 9,700
WXII+(日本語FEP) ………… ¥ 9,800
PC-9872R(Windowsに不可欠、NECマウス) ¥ 10,000
MD24FB5V(2400bpsMNPクラス5) …… ¥ 39,800
MPS-500JH(無停電電源装置) …… ¥ 39,800

標 ¥989,800 → IPL特別価格

¥ 1,500×84回 ㋭65,000×14回
¥10,500×60回 ㋭30,000×10回
¥15,500×36回 ㋭50,000× 6回

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ
PC-9821

アクセス No.B05206

PC-9821MODEL S2(386SX、15"CRT、40MHD) ¥438,000
PC-PR150N(A4、48ドット、明朝、毛筆、ゴシック体付) ¥ 69,800
SD-600(タテ型4段ボードOAデスク) …… ¥ 25,000

標 ¥532,800 → ¥376,600

¥ 2,800×60回 ㋭30,000×10回
¥ 6,900×36回 ㋭30,000× 6回
¥ 9,700×24回 ㋭45,000× 4回

アクセス No.B05207

PC-9821MODEL S2(386SX、15CRT、40MHD) ¥438,000
ML34-4M(4MB増設RAMサブボード) …… ¥ 28,000
LHD-B120(120MBHDD) ………… ¥ 11,800
Deskjet505J(インクジェットプリンター) … ¥ 99,800
Deskjet505Jカラーキット …… ¥ 12,000
プリンタケーブル1.5M ………… ¥ 2,800

標 ¥698,600 → IPL特別価格

¥ 5,700×60回 ㋭30,000×10回
¥ 9,500×48回 ㋭20,000× 8回
¥11,400×36回 ㋭30,000× 6回

【5年間完全保証】

アクセス No.B05010

PC-9821MODEL S2(386SX、15"CRT、40MHD) ¥438,000
PC-PR101/TN103(48ドット熱転写カラープリンタ) ¥ 69,800
PR101/TN103-41(ハガキ対応シートフィーダー) ¥ 9,800
プリンタケーブル1.5M ………… ¥ 2,800
MS WorksVER2.5(ワープロ、表計算、データベース) ¥ 40,000
Z'S STAFF KID98VER3.0 …… ¥ 28,000
カラーインクリボン(PC-PR101/TN103用) プレゼント中
黒インクリボン(PC-PR101/TN103用) … プレゼント中
PC-FD511R(5"2HD/2DDFDD×1) …… ¥ 49,000
PC-H98-K09(増設FDDケーブル) …… ¥ 9,000

標 ¥646,400 → IPL特別価格

¥ 1,600×84回 ㋭38,000×14回
¥ 5,000×60回 ㋭30,000×10回
¥10,400×36回 ㋭30,000× 6回

アクセス No.B05513

PC-9821MODEL S2(386SX20MHz、15"CRT、40MHD) ¥438,000
ミュージ郎500(要MSDOS、マウス) …… ¥145,000
MA-12C(防磁タイプスピーカー、出力10W ROLAND) ¥ 28,000

標 ¥611,000 → IPL特別価格

¥ 1,800×72回 ㋭40,000×12回
¥ 4,500×60回 ㋭30,000×10回
¥ 9,600×36回 ㋭30,000× 6回

アクセス No.B05528

PC-9821MODEL S1(386SX20MHz) ¥318,000
LHD-NS130J(124MB内蔵HDD) …… ¥ 79,800
ML34-4M(4MB増設RAMサブボード) …… ¥ 28,000
PC-FD512R(5インチ2HD×2) …… ¥ 64,000
PC-H98-K09(増設FDDケーブル) …… ¥ 9,000
信長の野望 覇王伝 ………… ¥ 12,800

標 ¥511,600 → IPL特別価格

¥ 1,100×72回 ㋭35,000×12回
¥ 2,900×60回 ㋭30,000×10回
¥ 7,100×36回 ㋭30,000× 6回

アクセス No.B05000

PC-9821MODEL S1(386SX15"CRT CD-ROM) ¥318,000
LHD-NS130J(124MB内蔵HDD(ロジテック)) ¥ 79,800
ML34-4M(4MB増設RAMサブボード) ¥ 28,000

標 ¥425,800 → IPL特別価格

¥ 2,400×60回 ㋭24,000×10回
¥ 6,400×60回 ㋭ なし
¥ 4,900×36回 ㋭30,000× 6回

PC-9801NS/R

アクセス No.B05081

PC-9801NS/R(白黒液晶、486SX(16MHz)) … ¥288,000
ENR-8000(8MB増設RAM) ………… ¥ 43,000
LHD-NS130J(124MB内蔵HDD、ロジテック) … ¥ 79,800
PS98-1003-32(MS-DOS Ver5.0A) …… ¥ 9,800
BJ-10vSelect B(バブルジェット48ドット) ¥ 79,800
PC-9801N-19(プリンタケーブル) …… ¥ 7,000
一太郎Ver4.3(ワープロソフト) …… ¥ 58,000
テンキー・トラックボール …… ¥ 14,000
FM StationII(ワイヤレスFM音源(八戸ファーム)) ¥ 29,800
ビデオパック98n(画面を家庭用TVに) ¥ 39,800

標 ¥649,000 → IPL特別価格

¥ 1,700×60回 ㋭50,000×10回
¥ 5,000×60回 ㋭30,000×10回
¥10,300×36回 ㋭30,000× 6回

アクセス No.B05529

PC-9801NS/R(白黒液晶、486SX(16MHz)) … ¥288,000
PC-9801NS/R-04(8MB増設RAMボード) ¥ 64,000
LHD-NS130J(124MB内蔵HDD(ロジテック)) ¥ 79,800
PS98-1003-32(MS-DOSインストール用V5.0A) ¥ 9,800
MS WorksVer2.5(ワープロ、表計算、データベース) ¥ 40,000
PV-M24V5(2400bpsMNPクラス5、同期通信可) ¥ 39,800
BJ-15v-B(バブルジェット・毛筆ゴシック明朝) ¥ 89,800
カット紙/ハガキ兼用フィーダ …… ¥ 15,000
IFC-98N/15(プリンタケーブル1.5m) … ¥ 5,000
PC-9872R(Windowsに不可欠、NECマウス) ¥ 10,000

標 ¥641,200 → IPL特別価格

¥ 5,200×60回 ㋭30,000×10回
¥10,600×36回 ㋭30,000× 6回
¥17,600×24回 ㋭30,000× 4回

アクセス No.B05080　32% OFF

PC-9801NS/R(白黒液晶、486SX(16MHz)) … ¥288,000
AP-300BK(48ドットカラー漢字熱転写(EPSON)) ¥ 59,800
プリンタケーブル1.5M ………… ¥ 5,800

標 ¥353,600 → ¥240,100

¥ 1,600×60回 ㋭20,000×10回
¥ 4,200×36回 ㋭20,000× 6回
¥ 7,600×24回 ㋭20,000× 4回

アクセス No.B05504　32% OFF

PC-9801NS/R(486SX(16MHz)) …… ¥288,000
AP-300BK(48ドットカラー漢字熱転写) ¥ 59,800
PCPRCB1(プリンタケーブル) …… ¥ 6,800

標 ¥354,600 → ¥241,400

¥ 1,600×60回 ㋭20,000×10回
¥ 4,300×36回 ㋭20,000× 6回
¥ 6,500×24回 ㋭30,000× 4回

STEP UP CREDITボーナス
3年目 ¥30,000
2年目…¥10,000
1年目…¥ 0
ボーナス

アクセス No.B05208

PC-9801NS/R(白黒液晶、486SX(16MHz)) … ¥288,000
PC-9801NS/R-04(8MB増設RAMボード) … ¥ 64,000
LHD-NS130J(124MB内蔵HDD(ロジテック)) ¥ 79,800
PS98-1003-32(MS-DOSインストール用Ver5.0A) ¥ 9,800
PS98-1106-32(日本語MS-WINDOWS Ver3.0B) ¥ 25,000
MS WorksVer2.5(ワープロ、表計算) …… ¥ 40,000
PV-M24V5(2400bpsMNPクラス5同期通信可) … ¥ 39,800
PC-PR101/TN103(48ドットカラープリンタ) ¥ 69,800
PR101/TN103-41(オートシートフィーダ) … ¥ 9,800
IFC-98N/15(プリンタケーブル1.5m) … ¥ 5,000
PC-9872R(Windowsに不可欠、NECマウス) ¥ 10,000
CRTカートリッジ ………… ¥ 9,800
PC-9801N-C01(2400bps全二重モデム) ¥ 49,000
FM StationII(ワイヤレスFM音源、八戸ファーム) ¥ 29,800
信長の野望覇王伝(光栄) ………… ¥ 12,800

標 ¥742,400 → IPL特別価格

¥ 7,000×60回 ㋭30,000×10回
¥ 9,700×48回 ㋭28,000× 8回
¥13,400×36回 ㋭30,000× 6回

98 NOTE NA

アクセス No.B05531

PC-9801NA120/C(カラー液晶、486SX(20MHz)) ¥638,000
ENA-8000(8MB増設RAM) ………… ¥ 43,000
FM StationII(ワイヤレスFM音源) … ¥ 29,800
PS98-1003-32(MS-DOS Ver5.0A) …… ¥ 9,800
PS98-1106-32(MS-WINDOWS Ver3,0B) ¥ 25,000
MS WordWIN3V1,2A(Windows版ワープロ) ¥ 58,000
MS Excel(ウィンドウ3,0対応) …… ¥ 98,000
PC-9801N-20(キャリングケース) …… ¥ 15,000
PC-9801N-22(サムマウス) ………… ¥ 10,000
三国志III ………… ¥ 14,800
BIG-HONOUR ………… ¥ 12,800

標 ¥954,200 → IPL特別価格

¥ 6,500×60回 ㋭50,000×10回
¥ 9,300×48回 ㋭50,000× 8回
¥14,300×36回 ㋭50,000× 6回

アクセス No.B05681

PC-9801NA/C(カラー液晶、486SX(20MHz)) ¥498,000
LHD-NS130J(124MB内蔵HDD(ロジテック)) ¥ 79,800
NA34-8M(8MB増設RAM) ………… ¥ 40,000
ビデオパック98n(パソコン画面をTVに映せる！) ¥ 39,800

標 ¥657,600 → IPL特別価格

¥ 1,500×84回 ㋭38,000×14回
¥ 4,900×60回 ㋭30,000×10回
¥10,100×36回 ㋭30,000× 6回

アクセス No.B05085　31% OFF

PC-9801NA/C(カラー液晶、486SX(20MHz)) ¥498,000
AP-300BK(48ドットカラー漢字熱転写(EPSON)) ¥ 59,800
プリンタケーブル1.5M ………… ¥ 2,800

標 ¥560,600 → ¥382,400

¥ 1,500×60回 ㋭38,000×10回
¥ 4,400×48回 ㋭30,000× 8回
¥ 7,100×36回 ㋭30,000× 6回

アクセス No.B05086

PC-9801NA/C(カラー液晶、486SX(20MHz)) ¥498,000
ビデオパック98n(パソコン画面をTVに映せる！) ¥ 39,800
NA34-8M(8MB増設RAM) ………… ¥ 40,000
LHD-NS200(200MB内蔵HDD、ロジテック) ¥124,800
FM StationII(ワイヤレスFM音源、八戸ファーム) ¥ 29,800
一太郎Ver4.3(ワープロソフト) …… ¥ 58,000
Lotus1-2-3(表計算グラフデータベース) ¥ 98,000
PS98-1003-32(MS-DOSインストール用Ver5.0) ¥ 9,800
PS98-1106-32(MS-WINDOWS Ver3.0B) ¥ 25,000
PC-PR101/TN103(48ドットカラープリンタ) ¥ 69,800
カラーインクリボン(PC-PR101/TN103用) … プレゼント中
黒インクリボン(PC-PR101/TN103用) … プレゼント中
PR101/TN103-41(ハガキ対応オートシードフィーダ) ¥ 9,800
PC-9801N-19(プリンタケーブル) …… ¥ 7,000

標 ¥1,009,800 → IPL特別価格

¥ 1,300×84回 ㋭65,000×14回
¥10,300×60回 ㋭30,000×10回
¥18,400×36回 ㋭30,000× 6回

単品だけもOK

単品でも5年間完全保証代替機サービスがあります。
もちろん、クレジットOK。

アクセス No.B05209

PC-9801NA/C(カラー液晶、486SX(20MHz)) ¥498,000
LHD-NS130J(124MB内蔵HDD、ロジテック) ¥ 79,800
NA34-8M(8MB増設RAM) ………… ¥ 40,000
FM StationII(ワイヤレスFM音源) … ¥ 29,800
AP-700(カラー熱転写プリンタ、縮小拡大可) ¥ 79,800
PC-9801N-19(プリンタケーブル) …… ¥ 7,000
PS98-1003-32(MS-DOS Ver5.0) …… ¥ 9,800
PS98-1106-32(MS-WINDOWS Ver3.0B) ¥ 25,000
MS-ExcelWIN3(画面分割サイズ変更自在) ¥ 98,000
PC-9872R(Windowsに不可欠、NECマウス) ¥ 10,000
JBOX80487SX(コプロセッサ、Intel) … ¥120,000

標 ¥997,200 → IPL特別価格

¥ 9,900×60回 ㋭30,000×10回
¥12,800×48回 ㋭30,000× 8回
¥22,900×36回 ㋭ なし

アクセス No.B05780

PC-9801NA/C(486SX(20MHz)) …… ¥498,000
ENA-8000(8MB増設RAM) ………… ¥ 43,000
Pack-SE200(内蔵200MHDD) …… ¥138,000
PC-9801N-19(プリンタケーブル) …… ¥ 7,000
CRTカートリッジ(CRTインターフェイス) ¥ 9,800

標 ¥695,800 → IPL特別価格

¥ 5,500×60回 ㋭30,000×10回
¥ 7,600×48回 ㋭30,000× 8回
¥11,200×36回 ㋭30,000× 6回

PC-486GR+

アクセス No.B05210　38% OFF

PC-486GRP3(486SX25MHz3.5"2FDD・5"1FDD) ¥383,000
MF-5117J(17"0.28ドット、1120×750、ハイレゾ対応) ¥298,000
LHD-E200K(内蔵200MHDD) ………… ¥138,000
XRB-4000(4MB増設RAM) ………… ¥ 48,000
PCSKB2(拡張ビデオボード、640×480、256色可) ¥ 60,000

標 ¥927,000 → ¥572,800

¥ 5,500×60回 ㋭38,000×10回
¥ 8,500×60回 ㋭20,000×10回
¥13,100×36回 ㋭30,000× 6回

アクセス No.B05701

PC-486GRP3(486SXS25MHz・3.5"2FDD) ¥383,000
CR-5500(15"ハイレゾ対応、0.28反射を防ぐノングレア) ¥168,000
LHD-E100K(内蔵100MBHDD/SCSI対応) …… ¥ 99,800
EP-RB7D-8MS(8MB内部増設RAMボード) … ¥ 59,000
PCSKB2(拡張ビデオボード、640×480、256色可) … ¥ 60,000
PCM34(日本語MS-DOS(Ver5.0)) ……… ¥ 12,800

標 ¥782,600 → IPL特別価格

¥ 5,100×60回 ㋭38,000×10回
¥ 8,100×60回 ㋭20,000×10回
¥12,500×36回 ㋭30,000× 6回

パーソナルコンピュータ
PC-486GR Super

アクセス No.B05211

PC-486GRS3(486DX2.50MHz3.5"2FD・5"1F) ¥493,000
CR-5500(15"ハイレゾ対応、0.28反射を防ぐノングレア) ¥168,000
LHD-E200K(内蔵200MBHDD/SCSI対応) ¥138,000
EP-RB7D-8MS(8MB内部増設RAMボード) … ¥ 59,000
PCSKB2(拡張ビデオボード、640×480、256色可) ¥ 60,000
PCM34(日本語MS-DOS(Ver5.3)) ……… ¥ 12,800
PCW33Ver3.0A(レジュームに対応) … ¥ 25,000
PCMS2(Windowsに必要不可欠マウス) … ¥ 5,800

標 ¥961,600 → IPL特別価格

¥ 6,300×60回 ㋭48,000×10回
¥ 9,100×48回 ㋭48,000× 8回
¥13,900×36回 ㋭48,000× 6回

パーソナルコンピュータ
PC-386NOTE AR

アクセス No.B05100　34% OFF

PC-386NOTE AR2(386SX25MHz3.5"×2FDD) ¥288,000
LHD-EN130(124MB内蔵HDD(ロジテック)) … ¥109,800
XRE-4000(4MB増設RAM) ………… ¥ 36,000

標 ¥433,800 → ¥287,400

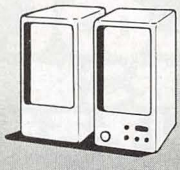
¥ 1,200×60回 ㋭28,000×10回
¥ 5,700×36回 ㋭20,000× 6回
¥ 8,100×24回 ㋭30,000× 4回

5つの中からお好きなものをひとつお選び下さい。

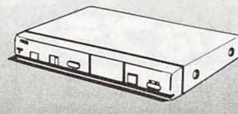
486 新発売記念プレゼント！



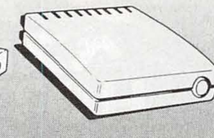
②タテ型4段ラック（¥25,000）



③SP101スピーカー（¥29,000）



④TU101チューナー（¥39,000）



（モデム MD311）

① お好きなゲームソフトを3本プレゼント

- KID PIX ……………… ¥10,800
- Ultima V ……………… ¥ 9,800
- スーパーリアル麻雀 …… ¥11,800
- 富士通Air Warrir …… ¥ 7,800
- 4Dボクシング ………… ¥ 9,800
- トキオ …………………… ¥12,800
- ウィングコマンダー …… ¥10,800
- ドア3 …………………… ¥ 6,800

FUJITSU FM TOWNS II

アクセス No.B05285 (32% OFF)

- FMTOWNS II-HR20（486SX20MHz強力AV機能） ¥328,000
- FMT-DP5351（14"0.38ピッチ） ………… ¥ 89,800
- FMT-KB107（TOWNSテンキー付） …… ¥ 30,000
- EF-100（外付100MBHDD/SCSI対応） …… ¥118,000
- FMPR-204B（24ドットカラー漢字熱転写10"） ¥ 80,000
- SD-600（タテ型4段ボードOAデスク） …… ¥ 25,000

標 ¥670,800 → ¥455,700

- ¥ 4,400×60回㋭30,000×10回
- ¥ 9,400×36回㋭30,000× 6回
- ¥12,500×24回㋭50,000× 4回

アクセス No.B05212

- FMTOWNS II-HR20（486SX20MHz） … ¥328,000
- FMT-DP5351（14"0.38ピッチ） ………… ¥ 89,800
- FMT-KB107（TOWNSテンキー付） …… ¥ 30,000
- FMT-8000S（8MS増設メモリ） ……… ¥ 39,800
- LHD-FM100E（外付100MBHDD） ……… ¥ 99,800
- FM60-711（プリンタケーブル） ……… ¥ 6,800
- FMJP-101G（インクジェット、48ドット、ゴシック体） ¥ 79,800
- 日本語MS-DOS V3.1（APインストール用） ¥ 9,800
- 日本語MS-WINDOWS（複数のソフトを実行可） ¥ 25,000
- MS ExcelWIN3（画面分割サイズ変更自在） ¥ 98,000
- OASYS/WinVer1.2（日本語ワープロソフト）… ¥ 58,000

標 ¥864,800 → IPL特別価格

- ¥ 6,200×60回㋭40,000×10回
- ¥ 8,700×48回㋭40,000× 8回
- ¥13,100×36回㋭40,000× 6回

アクセス No.B05213

- FMTOWNS II-HR20（486SX20MHz） … ¥328,000
- FMT-DP5351（14"0.38ピッチ） ………… ¥ 89,800
- FMT-KB107（TOWNSテンキー付） …… ¥ 30,000
- FMPR-204B（24ドットカラー漢字熱転写10"）… ¥ 80,000
- FM60-711（プリンタケーブル） ……… ¥ 6,800

標 ¥544,400 → IPL特別価格

- ¥ 3,100×60回㋭30,000×10回
- ¥ 4,700×48回㋭30,000× 8回
- ¥ 7,400×36回㋭30,000× 6回

【5年間完全保証】

アクセス No.B05214

- FMTOWNS II-HR20（CPUCD-ROM装備） … ¥328,000
- FMT-DP5351（14"0.38ピッチ） ………… ¥ 89,000
- FMT-KB107（TOWNSテンキー付） …… ¥ 30,000
- LHD-FM100E（外付100MBHDD） ……… ¥ 99,800
- FMMD-311G（2400/1200bps） ……… ¥ 35,800
- 富士通HABITAT Ver2（CD-ROMならでは） ¥ 6,800
- 富士通AirWarrior（3Dウォーシュミレーション） ¥ 7,800

標 ¥598,000 → IPL特別価格

- ¥ 4,000×60回㋭30,000×10回
- ¥ 5,700×60回㋭20,000×10回
- ¥ 8,800×36回㋭30,000× 6回

アクセス No.B05215

- FMTOWNS II-HR20（486SX20MHz） … ¥328,000
- FMT-DP5351（14"0.38ピッチ） ………… ¥ 89,000
- FMT-KB107（TOWNSテンキー付） …… ¥ 30,000
- MS WorksV2.1（ワープロ、表計算、通信）…… ¥ 40,000
- 日本語MS-DOS V3.1（APインストール用） ¥ 9,800
- 4D DRIVING（EAビクター） ………… ¥ 9,800
- スーパーリアル麻雀PII&PIII …… ¥ 11,800
- エルムナイト（マイクロキャビン） ……… ¥ 14,800

標 ¥534,000 → IPL特別価格

- ¥ 3,400×60回㋭30,000×10回
- ¥ 5,000×48回㋭30,000× 6回
- ¥ 7,800×36回㋭30,000× 6回

3月20日から4月20日まで FM TOWNS 電脳Week in IPL アイピーエル

アクセス NO.B05218

- FMTOWNS II-HR20（486SX20MHz強力AV機能） ¥328,000
- FMT-DP5351（14"0.38ピッチ） ………… ¥ 89,800
- FMT-KB107（TOWNSテンキー） ……… ¥ 30,000
- FMJP-101G（インクジェット） ………… ¥ 79,800
- FM60-711（プリンタケーブル） ……… ¥ 6,800
- FM-OASYS FD版（日本語ワープロソフト） ¥ 55,000
- スーパーリアル麻雀PII&PIII …… ¥ 11,800
- トキオ（アートディング） ……………… ¥ 12,800

標 ¥614,000 → IPL特別価格

- ¥ 4,500×60回㋭30,000×10回
- ¥ 6,300×48回㋭30,000× 8回
- ¥ 9,500×36回㋭30,000× 6回

アクセス No.B05216

- FMTOWNS II-HR20（CPUCD-ROM装備） … ¥328,000
- FMT-DP5351（14"0.38ピッチ） ………… ¥ 89,800
- FMT-KB107（TOWNSテンキー付） …… ¥ 30,000

標 ¥447,800 → IPL特別価格

- ¥ 2,700×60回㋭30,000×10回
- ¥ 5,500×36回㋭30,000× 6回
- ¥10,200×24回㋭30,000× 4回

アクセス No.B05224

- FMTOWNSII-HR100（486SX、100MHD） … ¥408,000
- FMT-DP5351（14"0.38ピッチ） ………… ¥ 89,800
- FMT-KB107（TOWNSテンキー） ……… ¥ 30,000
- 日本語MS-DOS V3.1（APインストール用） ¥ 9,800
- 日本語MSWINDOWSMMEV3.0 …… ¥ 34,800
- FMT-412A（ビデオカードII、Sビデオ対応） ¥ 40,000
- MS Word（一太郎文章コンバータ付Windows版ワープロ） ¥ 58,000
- MS Excel（画面分割サイズ変更自在）…… ¥ 98,000
- 三国志III（光栄） ………………… ¥ 16,800
- スーパーリアル麻雀PII&PIII …… ¥ 11,800

標 ¥797,000 → IPL特別価格

- ¥ 7,000×60回㋭30,000×10回
- ¥ 9,400×48回㋭30,000× 8回
- ¥13,500×36回㋭30,000× 6回

アクセス No.B05280

- FMTOWNSII-HR100（486SX20MHz、100MHD内蔵） ¥408,000
- XMT-8000S（8MB増設メモリ） ……… ¥ 39,800
- 日本語MS-DOS V3.1（APインストール）… ¥ 9,800
- 日本語MS-WINDOWS MME（マルチメディア対応） ¥ 34,800
- MS WordWIN3（一太郎文章コンバータ付、ワープロ） ¥ 58,000
- MS ExcelWIN3（画面分割サイズ変更自在） ¥ 98,000
- トキオ（アートディング） ……………… ¥ 12,800
- スーパーリアル麻雀PII&PIII …… ¥ 11,800

標 ¥673,000 → IPL特別価格

- ¥ 1,300×84回㋭40,000×14回
- ¥ 5,100×60回㋭30,000×10回
- ¥10,400×36回㋭30,000× 6回

アクセス No.B05281

- FMTOWNS II-HR100（486SX・100MHD） … ¥408,000
- FMT-DP5361（14"0.26ピッチ、アナログRGB） … ¥138,000
- FMT-KB107（TOWNSテンキー） ……… ¥ 30,000
- XMT-8000S（8MB増設メモリ） ……… ¥ 39,800
- FMT-461（1677万色フルカラー表示カード） ¥128,000
- 日本語MS-DOS V3.1（APインストール用） ¥ 9,800
- TOWNS Fullcolor（1677万色ペイントツール） ¥ 59,800
- Z'S STAFF PRO（グラフィックツール） ¥ 58,000
- TOWNS PAINT（複数の画面モード対応） ¥ 38,000
- JBOXODP-TOWNS（オーバードライブ） ¥ 84,800
- FMPR-204B（24ドットカラー熱転写10"） ¥ 80,000
- FM60-711（プリンタケーブル） ……… ¥ 6,800

標 ¥1,081,000 → IPL特別価格

- ¥ 1,700×84回㋭68,000×14回
- ¥10,100×60回㋭38,000×10回
- ¥16,800×36回㋭50,000× 6回

アクセス No.B05223

- FMTOWNSII-HR100（486SX、100MHD内蔵） ¥408,000
- FMT-DP5361（14"0.26ピッチ、アナログRGB） … ¥138,000
- FMT-KB107（TOWNSテンキー） ……… ¥ 30,000
- XMT-8000S（8MB増設メモリ） ……… ¥ 39,800
- 日本語MS-DOS V3.1（APインストール用） ¥ 9,800
- 画DB（画像付カード型データベース） …… ¥ 29,800
- FM-OASYSHD版（日本語ワープロソフト） ¥ 58,000
- FMPR-204B（24ドットカラー漢字熱転写10"） ¥ 80,000
- FM60-711（プリンタケーブル） ……… ¥ 6,800
- FMSC-6111G（A4、1677万色フルカラー対応） ¥178,000
- FMCBL602（スキャナケーブル） ……… ¥ 6,500
- FREE WARE COLLECTION No.4 ¥ 2,500
- FREE WARE COLLECTION No.5 ¥ 2,500

標 ¥989,700 → IPL特別価格

- ¥ 6,600×60回㋭50,000×10回
- ¥ 9,500×48回㋭50,000× 8回
- ¥14,500×36回㋭50,000× 6回

アクセス No.B05201

- FMTOWNSII-HR200（486SX・200MHD） … ¥468,000
- FMT-DP5361（14"0.26ピッチ、マルチスキャン）… ¥138,000
- FMT-KB107（TOWNSテンキー） ……… ¥ 30,000
- FJ-SIM32-4MS（4MB増設RAMボード） ¥ 20,000
- 日本語MS-DOS V3.1（APインストール用） ¥ 9,800
- 日本語MSWINDOWSMMEV3.0 …… ¥ 34,800
- FMPR-204B（24ドットカラー漢字熱転写10"）… ¥ 80,000
- FM60-711（プリンタケーブル） ……… ¥ 6,800

標 ¥787,400 → IPL特別価格

- ¥ 3,900×60回㋭48,000×10回
- ¥ 6,900×60回㋭30,000×10回
- ¥13,200×36回㋭30,000× 6回

アクセス No.B05204 (27% OFF)

- FMTOWNS II-HR200（486SX20MHz・200MHD） ¥468,000
- FMT-DP5361（14"0.26ピッチ、マルチスキャン） ¥138,000
- FMT-KB107（TOWNSテンキー） ……… ¥ 30,000
- JBOXODP-TOWNS（オーバードライブ） ¥ 84,800
- SD-600（タテ型4段ボードOAデスク） …… ¥ 25,000

標 ¥745,800 → ¥542,200

- ¥ 1,400×84回㋭45,000×14回
- ¥ 6,200×60回㋭30,000×10回
- ¥12,100×36回㋭30,000× 6回

アクセス No.B05202

- FMTOWNS II-HR200（486SX、200MHD内蔵） ¥468,000
- XMT-8000S（8MB増設メモリ） ……… ¥ 39,800
- FMT-DP5351（14"0.38ピッチアナログRGB）… ¥ 89,800
- FMT-KB107（TOWNSテンキー付） …… ¥ 30,000
- JBOXODP-TOWNS HR（オーバードライブ） ¥ 84,800
- FMJP-101G（インクジェット） ………… ¥ 79,800
- FMJP-101CG（カートシートフィーダ） ¥ 9,800
- FM60-711（プリンターケーブル） ……… ¥ 6,800
- 画DB（画像付カード型データベース） …… ¥ 29,800
- FMSC-201G（A6カラーイメージスキャナ） … ¥ 89,800
- FM-OASYSHD版（日本語ワープロソフト） ¥ 58,000

標 ¥986,400 → IPL特別価格

- ¥ 1,900×84回㋭60,000×14回
- ¥10,000×60回㋭30,000×10回
- ¥14,700×36回㋭50,000× 6回

単品だけもOK

単品でも5年間完全保証付

アクセス No.B05228

- FMTOWNS II-HR200（486SX、200MHD内蔵） ¥468,000
- FMT-DP5361（14"0.26ピッチ、アナログRGB） … ¥138,000
- FMT-KB107（TOWNSテンキー付） …… ¥ 30,000
- XMT-8000S（8MB増設メモリ） ……… ¥ 39,800
- FMLBP101G（A4、240dpi、5枚/分、縮小印刷付） ¥288,000
- FM60-711（プリンタケーブル） ……… ¥ 6,800
- FM-OASYS LBP版（日本語ワープロソフト）… ¥ 61,000
- 日本語MS-DOS V3.1（APインストール用） ¥ 9,800
- MS WorksV2.1（ワープロ、表計算、通信） …… ¥ 40,000

標 ¥1,078,400 → IPL特別価格

- ¥ 8,500×60回㋭50,000×10回
- ¥11,800×48回㋭50,000× 8回
- ¥17,400×36回㋭50,000× 6回

アクセス No.B05229

- FMTOWNS II-HR200（486SX、200MHD内蔵） ¥468,000
- XMT-8000S（8MB増設メモリ） ……… ¥ 39,800
- 日本語MS-DOS V3.1（APインストール用） ¥ 9,800
- 日本語MS-WINDOWS V3.0（複数のソフトを実行可） ¥ 25,000
- MS ExcelWIN3V4.0（画面分割サイズ変更自在） ¥ 98,000
- MS WordFOR WIN3（新世代ワープロソフト） ¥ 58,000
- FMJP-101G（インクジェット） ………… ¥ 79,800
- FMJP-101CG（カートシートフィーダ） ¥ 9,800
- FMJP-101HG（ハガキフィーダ） …… ¥ 9,800
- FM60-711（プリンターケーブル） ……… ¥ 6,800
- JBOXODP-TOWNS HR（オーバードライブ） ¥ 84,800

標 ¥889,600 → IPL特別価格

- ¥ 5,000×60回㋭50,000×10回
- ¥ 7,600×48回㋭50,000× 8回
- ¥12,100×36回㋭50,000× 6回

アクセス No.B05200 (27% OFF)

- FMTOWNSII-HR200（386SX、200MHD内蔵） ¥468,000
- FMT-DP5351（14"0.38ピッチ） ………… ¥ 89,800
- FMT-KB107（TOWNSテンキー付） …… ¥ 30,000
- FJ-SIM32-4MS（4MB増設RAMボード） ¥ 20,000
- 日本語MS-DOS（Ver5.0日本語MS-DOS） … ¥ 12,800
- 日本語MSWINDOWSMMEV3.0 …… ¥ 34,800
- FMT-412A（ビデオカードII、Sビデオ対応） ¥ 40,000

標 ¥695,400 → IPL特別価格

- ¥ 3,200×60回㋭45,000×10回
- ¥ 5,700×60回㋭30,000×10回
- ¥11,400×36回㋭30,000× 6回

アクセス No.B05300

- FMTOWNS II-UR20（486SX20MHz、CRT一体型。） ¥288,000
- FMT-KB107（TOWNSテンキー付。） …… ¥ 30,000
- トキオ（アートディング） ……………… ¥ 12,800
- 富士通AirWarrior（ウォーシュミレーション） ¥ 7,800
- おばあちゃんの知恵袋 ………… ¥ 9,800
- グッドマネージャー（家計簿・現金出納帳ソフト） ¥ 10,800

標 ¥359,200 → IPL特別価格

- ¥ 3,500×60回㋭15,000×10回
- ¥ 4,700×48回㋭15,000× 8回
- ¥ 6,700×36回㋭15,000× 6回

FM TOWNS マーティー MARTY

アクセス No.B05350

- FMMARTY（32ビット、CD-ROM内蔵） … ¥ 98,000

標 ¥98,000 → IPL特別価格

- ¥ 3,000×36回㋭ なし
- ¥ 4,300×24回㋭ なし
- ¥ 8,200×12回㋭ なし

SHARP X68030 32bit PERSONAL WORKSTATION

アクセス No.B05230

- CZ-500CB（高速68030搭載、4MBメモリ） ¥398,000
- CZ-614DTN（15インチ0.31ピッチ2スピーカ） … ¥135,000
- CZ-251BSD（画面のイメージ通り文書作成可） … ¥ 39,800
- CZ-285LSD（Cコンパイラ） ………… ¥ 44,800
- Z'sSTAFF PRO-68K（グラフィックツール）… ¥ 58,000

標 ¥675,600 → IPL特別価格

- ¥ 4,300×60回㋭35,000×10回
- ¥ 6,200×48回㋭35,000× 8回
- ¥ 9,600×36回㋭35,000× 6回

アクセス No.B05231

- CZ-510CB（高速68030搭載、4MBメモリ、80MHD。） ¥488,000
- CZ-614DTN（15"0.31ピッチ2スピーカ） ¥135,000
- CZ-5BE4（4MB増設RAMボード） ……… ¥ 54,800
- CZ-5ME4（4MB増設RAMモジュール）…… ¥ 49,000
- CZ-5MP1（数値演算プロセッサボード） … ¥ 54,800

標 ¥781,600 → IPL特別価格

- ¥ 5,700×60回㋭35,000×10回
- ¥ 7,900×48回㋭35,000× 8回
- ¥11,800×36回㋭35,000× 6回

ウェーブ・アイメンバー大募集!!

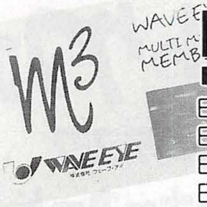
- パソコンハードが5年保証
- 手間いらずの簡単申し込み
- 最高50万円までクレジットOK
- キャッシングOK(全国所定CDにて)
- 当社パソコンワープロスクール会員割引
- 航空券・JR券の予約宅配もOK
- 全国各地の施設やお店で割引優待



入会申し込みはおハガキ・FAXで
(商品購入時の入会も可能です)

持ってますか?

Jr.のためのメンバーズカード
M³カード会員募集中



M³(MULTI MEDIA MEMBER)カード

■M³に入会するとBigな特典が盛沢山、しかも今なら入会無料

Big1 ゲームソフト20%OFF(EYEカードと同じ)
Big2 発売前のソフトの予約ができます。
Big3 メンバーだけのお買得情報をご案内します。
Big4 各種セミナーに優先予約ができます。
Big5 各種イベントのご案内をします。

お気軽にご相談下さい 業種別システム販売 ウェーブ・アイ各店頭にて

わずかな予算で買い替え パソコン下取 実施中!!

各種ソフト インストールサービス (有料)

初心者のための パソコン教室 実施中!!

神奈川から全国へ安心の WAVE EYE グループ

通信販売のご利用は

フリーダイヤル **0120-00-9898**

TEL 0462-60-0999
FAX 0462-62-9995
神奈川県大和市中央5－6－29

- **お申し込みは** お電話・FAX・お葉書で
- **お届けは** 全国配送(有料)
  - ★指定日配達
  - ★時間帯指定配達(午前・午後・夜間)
  - ★代金引換え配達(有料)
- **お支払は** 安心の代金引換え(お届け時にいただきます)
  銀行振込(振込後のお届けとなります)

振込口座 横浜銀行 湘南台支店 当座0000467

確かな商品をお届けします

〒242
神奈川県大和市中央
5－6－29
(株)ウェーブアイ行

注文書
1.お名前
2.住所
3.電話番号
4.年齢(18歳未満の方)
5.職業
6.保護者名(未成年の方)
7.商品名(プランナンバー)
8.支払い方法(現金一括・クレジット)
★クレジットの場合
月々○円×○回
ボーナス○円×○回

- お得なクレジット

★超低金利 ★ボーナスだけで6回払いまでOK ★ボーナス一括払いもOK
★7ヶ月先からの支払いスタートもOK ★84回までのロングクレジット ★ステップアップクレジット

WAVE EYE
株式会社ウェーブ・アイ

98FELLOW&98MATE

プラン501 98BX/U2超お買得入門セット

PC-9801BX/U2(i486SX/20MHz、3.5″FDD)	218,000円
CU-14MD(ドットピッチ0.31mm、高解像度CRT)	74,800円
AP-300(48ドット熱転写プリンタ)	59,800円
プリンタケーブル	6,800円
PS98-1002-32(日本語MS-DOS Ver3.3D)	9,800円
MS-WORKS(ワープロ、表計算、データベース)	40,000円
マウス	4,500円

定価合計413,700円 ➡ 現金特価 **259,800円**

8,500円×24回	ボーナス25,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス22,500円×6回
6,900円×48回	ボーナス なし

プラン502 98BX/U2超お買得基本セット

PC-9801BX/U2(i486SX/20MHz、3.5″FDD)	218,000円
CU-14MD(ドットピッチ0.31mm、高解像度CRT)	74,800円
PC-9801-87(サウンドボード、PCM/FM音源、マイク付)	25,000円
PS98-1002-32(日本語MS-DOS Ver3.3D)	9,800円
AP-700(48ドットカラー熱転写プリンタ)	74,800円
プリンタケーブル	6,800円
SD-600(縦型4段パソコンデスク)	29,800円
マウス	4,500円

定価合計443,500円 ➡ 現金特価 **298,000円**

9,900円×24回	ボーナス28,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス25,000円×6回
7,900円×48回	ボーナス なし

プラン503 98Ae/U2超お買得セット

PC-9821Ae/U2(i486SX/25MHz、3.5″FDD)	358,000円
PC-KD1522(15インチ、2モード高解像度CRT)	99,800円
PS98-1002-32(日本語MS-DOS Ver3.3D)	9,800円
マウス	4,500円

定価合計472,100円 ➡ **ウェーブアイ特価**

8,000円×36回	ボーナス26,500円×6回
6,000円×48回	ボーナス22,500円×8回
8,200円×60回	ボーナス なし

プラン504 9821As/U2お買得基本セット

PC-9821As/U2(i486SX/33MHz、3.5″FDD)	448,000円
PC-KM151(15インチ、マルチシンクディスプレイ)	148,000円
PC-PR101/TN103(48ドット、カラー熱転写プリンタ)	69,800円
プリンタケーブル	6,800円
BA34-8M(8MB内蔵RAM)	49,000円
EHB-120A(内蔵120MBハードディスク)	53,800円
PS98-1003-32(日本語MS-DOS Ver5.0)	9,800円
マウス	4,500円

定価合計789,700円 ➡ **ウェーブアイ特価**

12,500円×36回	ボーナス50,000円×6回
10,000円×48回	ボーナス38,000円×8回
12,200円×72回	ボーナス なし

プラン505 9821Ap/U2お買得基本セット

PC-9821Ap/U2(i486DX/66MHz、3.5″FDD)	550,000円
PC-KM151(15インチ、マルチシンクディスプレイ)	148,000円
EHB-240A(内蔵240MBハードディスク)	89,800円
BA34-8M(8MB内蔵RAM)	49,000円
PS98-1003-32(日本語MS-DOS Ver5.0)	9,800円
PS98-1106-32(MS-WINDOWS Ver3.0B)	25,000円
WINDOWSパスポートキット(ウインドウス体験ソフト)	2,900円
マウス	4,500円

定価合計879,000円 ➡ **ウェーブアイ特価**

11,000円×48回	ボーナス45,000円×8回
9,000円×60回	ボーナス39,500円×10回
13,800円×72回	ボーナス なし

98MULTI

プラン506 98MULTIお買得基本セット

PC-9821/S1(15インチディスプレイ/CD-ROM/マウス/MSDOS付)	318,000円
LHD-NS80J(80MB内蔵型HD)	59,800円
PS98-1106-32(MS-WINDOWS Ver3.0B)	25,000円
WINDOWSパスポートキット(ウインドウス体験ソフト)	2,900円

定価合計405,700円 ➡ 現金特価 **299,800円**

10,000円×24回	ボーナス27,500円×4回
6,000円×36回	ボーナス25,000円×6回
7,900円×48回	ボーナス なし

98Note

プラン507 98NAお買得基本セット

PC-9801NA(i486SX/20MHz)	318,000円
PC-PR101/TN103(48ドット、カラー熱転写プリンタ)	69,800円
プリンタケーブル	5,500円
アシストワード(日本語ワープロソフト)	9,700円
PS98-1003-32(日本語MS-DOS Ver5.0A)	9,800円
マウス	6,800円

定価合計419,600円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

7,000円×36回	ボーナス24,500円×6回
4,500円×48回	ボーナス25,000円×8回
7,300円×60回	ボーナス なし

プラン508 98NS/Rお買得基本セット

PC-9801NS/R(i486SX/16MHz)	288,000円
AP-300(48ドット熱転写プリンタ)	59,800円
プリンタケーブル	6,800円
PS98-1003-32(日本語MS-DOS Ver5.0A)	9,800円
マウス	6,800円

定価合計371,200円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

プラン509 98NA/Cお買得基本セット

PC-9801NA/C(i486SX/20MHz、カラー液晶)	498,000円
AP-1000(48ドットカラー熱転写プリンタ)	97,800円
プリンタケーブル	5,500円
一太郎dash(日本語ワープロソフト)	39,000円
PS98-1002-32(日本語MS-DOS Ver3.3D)	9,800円
マウス	6,800円

定価合計656,900円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

LAB・シャープEXE SHOP

新型FM-TOWNS ウェーブ・アイにおまかせ!! ／FM-LABウェーブ・アイ

TOWNSトクトクフェア

新型TOWNSお買上のお客様にBIGなプレゼント!!

- •Aコース 縦型4段パソコンデスク
- •Bコース 内蔵TVチューナーカード
- •Cコース アンプ内蔵AVスピーカー

のいずれかお好きなコースをプレゼント

さらにTOWNSソフト3本も、おまけであげちゃおう!

もらえる!もらえる!トクトクチャンス

（TOWNS-MARTYは対象外です）

一体型486TOWNS UR新登場!!

プラン510

品名	価格
FM-TOWNSⅡ-UR20(i486SX/20MHz、一体型)	288,000円
FMM-KB305(キーボード、テンキー付き)	7,800円
AP-300(48ドット熱転写プリンタ)	59,800円
プリンタケーブル	3,800円
100MBハードディスク	99,800円

限定50セット



定価合計459,200円 ➡ 現金特価299,800円

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス27,500円×4回
6,000円×36回	ボーナス25,000円×6回
7,900円×48回	ボーナス　なし

高速486CPU搭載のハイエンドマシンTOWNS HR

プラン511

品名	価格
FM-TOWNSⅡ-HR20(CPU486SX-20MHz)	328,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ、チルト台付ディスプレイ)	69,800円
FMT-KB101A(キーボード)	10,000円
LHD-FM200E(200MBハードディスク)	138,000円
FP-150FX(48ドット熱転写プリンタ)	59,800円
プリンタケーブル	3,800円

定価合計609,400円 ➡ 現金特価399,800円

月々	ボーナス
9,000円×36回	ボーナス27,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス27,500円×8回
8,900円×60回	ボーナス　なし

プラン512 TOWNSⅡ-HR20お買得基本セット

品名	価格
FM-TOWNSⅡ-HR20(CPU486SX-20MHz)	328,000円
FMT-DP5351(ドットピッチ0.31mm、トリニトロン採用)	89,800円
FMT-KB107(JISキーボード、テンキー付き)	30,000円
FP-150FX(48ドット熱転写プリンタ)	59,800円
プリンタケーブル	3,800円
FMT-416(TVチューナーカード)	38,800円
SuperDPSアリスの館CDⅡ	6,800円
LIFE&DEATHⅡ-THE BRAIN	12,800円

定価合計569,800円 ➡ ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス29,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス28,000円×8回
9,800円×60回	ボーナス　なし

プラン513 TOWNSⅡ-HR100ビジネスマンセット

品名	価格
FM-TOWNSⅡ-HR100(100MB-HDD内蔵)	408,000円
FMT-DP5351(ドットピッチ0.31mm、トリニトロン採用)	89,800円
FMT-KB107(JISキーボード、テンキー付き)	30,000円
FP-150FX(48ドット熱転写プリンタ)	59,800円
FJ-SIM32-4MS(4MBRAM)	20,000円
プリンタケーブル	3,800円
FM-OASYS(日本語ワープロソフトオアシス)	58,000円
中級Business English1〜3	98,400円
FMT-MD311G(2400bpsモデム)	35,800円
トキオ東京都第24区(シミュレーションゲーム)	12,800円

定価合計816,400円 ➡ ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×48回	ボーナス40,000円×8回
8,000円×60回	ボーナス36,000円×10回
11,200円×84回	ボーナス　なし

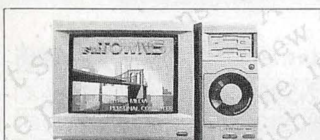
プラン514 TOWNSⅡ-HR200本格WINDOWSセット

品名	価格
FM-TOWNSⅡ-HR200(200MB-HDD内蔵)	468,000円
FMT-DP5351(ドットピッチ0.31mm、トリニトロン採用)	89,800円
FMT-KB107(JISキーボード、テンキー付き)	30,000円
FP-150FX(48ドット熱転写プリンタ)	59,800円
FJ-SIM32-8MS(8MB増設RAM)	40,000円
FMT-361(オーバードライブプロセッサ、倍速)	89,800円
プリンタケーブル	3,800円
B276A300(日本語MS-DOSVer3.1)	9,800円
MS-WINDOWS MME(ウインドウス)	34,800円
MS-EXCEL Ver4.0(OAツール、表計算ソフト)	98,000円
AmiProRelease2.0j(ワープロソフト)	58,000円

定価合計981,800円 ➡ ウェーブ・アイ特価

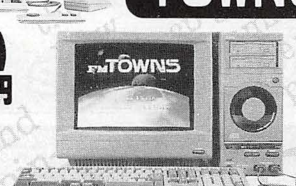
月々	ボーナス
12,000円×48回	ボーナス46,500円×8回
10,000円×60回	ボーナス40,000円×10回
13,300円×84回	ボーナス　なし

展示処分・中古 TOWNS大特価!!



TOWNS-2H
ハードディスク内蔵
特価69,800円

これがおすすめ!!



TOWNS-20F
ディスプレイ付
特価99,800円



一体型TOWNS-UX20
キーボード付
特価128,000円



TOWNS-2F
ディスプレイ付
特価79,800円



TOWNS-CX20
ディスプレイ付
特価149,800円

TOWNS下取キャンペーン実施中!!

対象機種 TOWNS HR・URシリーズ
今がチャンス!486にチェンジ!!

下取品	新型TOWNS	差額(税込)
FM-TOWNS-2	TOWNSⅡ HR20 標準価格328,000円	218,000円
FM-TOWNS-2F		208,000円
FM-TOWNS-20F		203,000円
FM-TOWNS-CX20		188,000円
FM-TOWNS-UG20	TOWNSⅡ UR20 標準価格288,000円	135,000円
FM-TOWNS-UX20		150,000円

初心者から達人まで幅広い人に

話題のTOWNS MARTY

プラン515 TOWNS-MARTY基本セット

TOWNS-MARTYファミリーセット
TOWNS-MARTY
19型S端子付テレビ
ボーカルマイク
FMM-MO301(マウス)
TOWNSソフト5本
キャリング 収納バッグ

現金特価 158,000円

月々	ボーナス
7,000円×18回	ボーナス19,500円×3回
4,000円×24回	ボーナス22,500円×4回
5,400円×36回	ボーナス　なし

プラン516 TOWNS-MARTY卓上セット

TOWNS-MARTY
14型テレビ
FMM-KB305(キーボード)
FMM-MO301(マウス)
TOWNSソフト5本
キャリング 収納バッグ

現金特価 139,000円

月々	ボーナス
9,000円×12回	ボーナス23,500円×2回
5,000円×18回	ボーナス24,000円×3回
6,800円×24回	ボーナス　なし

新型X68030堂々デビュー

プラン517 X68030お買得基本セット

品名	価格
CZ-500CB(CPU68030/25MHz)	398,000円
CZ-608D(ドットピッチ0.28ミリディスプレイ)	94,800円

定価合計492,800円➡ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,000円×36回	ボーナス23,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス24,500円×8回
8,500円×60回	ボーナス　なし

プラン518 X68PROⅡお買得セット

品名	価格
CZ-653C(X68PROⅡ)	285,000円
CZ-608D(ドットピッチ0.28ミリディスプレイ)	94,800円

定価合計379,800円 ➡ 現金特価 189,800円

プラン519 X68XVIcompactお買得セット

品名	価格
CZ-674C(X68XVIcompact)	298,000円
CZ-608D(ドットピッチ0.28ミリディスプレイ)	94,800円

定価合計392,800円 ➡ 現金特価 238,000円

エプソン486マシンが格安!!

プラン520 486P/Win超お買得セット

品名	価格
486P/Win	398,000円
PC-486P2E(100MBハードディスクセット)	
PCSKB2(ビデオボード)	
PCZRM4(4MB増設RAM)	
PCMS2M(マウス)	
DISKX2(ディスク倍増ツール)	
MS-DOS Ver3.3	
MS-WINDOWSV3.0A	
ビデオドライバー2	
CM-1495H(0.28mm、ハイレゾ対応14インチCRT)	138,000円

定価合計536,000円 ➡ 現金特価 399,800円

月々	ボーナス
9,000円×36回	ボーナス27,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス21,500円×8回
8,900円×60回	ボーナス　なし

プラン521 486GR＋お買得基本セット

品名	価格
PC-486GRP2(i486SX、25MHz)	358,000円
CR-5500(15インチマルチスキャンディスプレイ)	168,000円
BJ-10V/Custom(48ドットバブルジェットプリンタ)	69,800円
プリンタケーブル	6,800円
PCM34(日本語MS-DOS Ver5.0)	12,800円
マウス	5,800円

定価合計621,200円➡ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,900円×36回	ボーナス29,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス27,500円×8回
9,800円×60回	ボーナス　なし

プラン522 486GR＋お買得ビジネスセット

品名	価格
PC-486GRP2(i486SX、25MHz)	358,000円
CR-5500(15インチマルチスキャンディスプレイ)	168,000円
BJ-330J(136桁、48ドット高品位バブルジェットプリンタ)	20,800円
プリンタケーブル	6,800円
V-120-2E(120MBハードディスク)	105,000円
パワーカルク(表計算ソフト)	19,400円
一太郎Ver5.0(日本語ワープロソフト)	68,000円
PCM34(日本語MS-DOS Ver5.0)	12,800円
マウス	4,500円

定価合計763,300円➡ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×48回	ボーナス38,500円×8回
8,000円×60回	ボーナス35,000円×10回
12,200円×72回	ボーナス　なし

プラン523 486GR SUPER本格セット

品名	価格
PC-486GRS2(i486DX2、50MHz)	468,000円
CR-7500(17インチマルチスキャンディスプレイ)	248,000円
LP-8000(600dpi高品質レーザープリンタ)	398,000円
プリンタケーブル	6,800円
LHD-B240H(240MB高速ハードディスク)	168,000円
EP-SIM-4MS(4MB-RAMモジュール)	22,000円
PCW33(日本語MS-WINDOWS2 Ver3.0A)	25,000円
PCM34(日本語MS-DOS Ver5.0)	12,800円
Lotus Windows Office (表計算、プレゼンテーション、ビジネスワープロがセット)	198,000円
マウス	4,500円

定価合計1,551,100円➡ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
15,000円×48回	ボーナス100,000円×8回
10,000円×60回	ボーナス100,000円×10回
21,400円×84回	ボーナス　なし

ノートパソコン

プラン524 ThinkPad550BJ

品名	価格
ThinkPad550BJ(BJプリンタ内蔵ノートパソコン)	298,000円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×24回	ボーナス24,500円×4回
5,000円×36回	ボーナス20,000円×6回
6,600円×48回	ボーナス　なし

プラン525 DynabookEZ超お買得基本セット

品名	価格
J3100EZ001(一太郎/ロータスがすぐ使える)	248,000円
AP-300(48ドット熱転写プリンタ)	59,800円
プリンタケーブル	6,800円

定価合計314,600円➡現金特価 199,800円

月々	ボーナス
7,000円×24回	ボーナス16,000円×4回
4,000円×36回	ボーナス16,500円×6回
5,300円×48回	ボーナス　なし

マッキントッシュ大特価!!

プラン526 Mac Color Classicお買得基本セット

品名	価格
Mac Color Classic4MB/HD80	238,000円

ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
6,000円×24回	ボーナス21,500円×4回
3,000円×36回	ボーナス22,000円×6回
5,200円×48回	ボーナス　なし

プラン527 MacLCⅢお買得基本セット

品名	価格
Mac LCⅢ 4MB/HD80	268,000円
Color view35(14インチCRT)	110,000円

定価合計378,000円➡ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス24,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス22,500円×6回
7,700円×48回	ボーナス　なし

中古パソコン大処分!!

品名	価格
CZ-602-GY	59,800円
CZ-611C-GY	79,800円
FM-TOWNS-20F	59,800円
FM-TOWNS-2F	39,800円
PC-286UX-STD	89,800円
PC-286VE-STD	59,800円
PC-386GS5	159,800円
PC-386M	99,800円
PC-9801EX(40MBHD内蔵)	99,800円
PC-9801RA21	158,000円
PC-9801RL2	168,000円
PC-9801RS51	158,000円
PC-9801UV11	49,800円
PC-9801VM11	69,800円
PC-9801VX2	59,800円
TOWNS-MARTY	79,800円
PC-386LS-STD	158,000円
PC-386NAE(20MBHD内蔵)	168,000円
PC-9801NS	69,800円
PC-9801NS/L	169,800円
NM-9950(136桁、シリアルカラー)	59,800円
PC-PR201FJ(136桁、シリアルカラー)	69,800円
LP-3000(ページプリンタ)	89,800円
VP-135EX(136桁)	39,800円
VP-1000PC(136桁)	42,800円
GT-1000(カラースキャナ)	49,800円
2400bpsモデム	9,800円
40MBハードディスク	34,800円
90MBハードディスク	45,800円

通信販売のご利用は

フリーダイヤル **0120-00-9898**

TEL 0462-60-0999
FAX 0462-62-9995
神奈川県大和市中央５－６－29

- **お申し込みは** お電話・FAX・お葉書で
- **お届けは** 全国配送(有料)
  - ★指定日配達
  - ★時間帯指定配達(午前・午後・夜間)
  - ★代金引換え配達(有料)
- **お支払は** 安心の代金引換え(お届け時にいただきます)
  銀行振込(振込後のお届けとなります)

振込口座 横浜銀行 湘南台支店 当座００００４６７

確かな商品をお届けします

〒242
神奈川県大和市中央
5-6-29
㈱ウェーブアイ行

注文書
1.お名前
2.住所
3.電話番号
4.年齢(18歳未満の方)
5.職業
6.保護者名(未成年の方)
7.商品名(プランナンバー)
8.支払い方法(現金一括・クレジット)
★クレジットの場合
月々○円×○回
ボーナス○円×○回

- お得なクレジット
- ★超低金利
- ★ボーナスだけで6回払いまでOK
- ★ボーナス一括払いもOK
- ★7ヶ月先からの支払いスタートもOK
- ★84回までのロングクレジット
- ★ステップアップクレジット

WAVE EYE
株式会社ウェーブ・アイ

人気です。もっとパソコンを楽しもう。

ソフトも大量展示
販売中！
お問い合わせください

フリータイム

お買上後も安心

ご注文の際は、必ず電話にて在庫と価格を確かめてから御送金下さい！

24時間 テレフォンガイド

- ●新品価格情報 ☎03-3739-2947（テープ）
- ●中古ストック情報 ☎03-3739-2944（テープ）
- ●オンライン総合情報 ☎03-3736-7902（パソ通 2400/1200ボー）

〈価格表注意〉＊＝単品での買取、下取、販売はいたしません

NEC	税込販売
PC-9801BA-U2	247,000
PC-9801BX-M2	168,000
PC-9801NSR	204,000
PC-9821Ae-U2	262,000
PC-9821Ap-M2	398,000
PC-9821As-M2	326,000
PC-9821S1（98マルチ）	電話にて
PC-KD1521（CRT 水平24.8kHz）	53,000
PC-KD1522（CRT 水平31kHz）	69,000
＊PC-PR1000-4用 葉書カセット	13,500
PC-PR101-TN103（熱転写）	52,500
＊PC-PR101-TN103用 シートフィーダ	9,000
PC-PR201-45L（ドットインパクト）	58,000
＊PC-PR201-45L用 シートフィーダ	21,000
PC-PR201-63（ドットインパクト）	78,000
＊PC-PR201-63/63A用 シートフィーダ	25,500
PC-PR201-63A（ドットインパクト）	103,000
PC-9801-85（標準スロット用 ハイレゾボード）	55,000
PC-9801-86（サウンドボード）	19,800
＊PC-9801N-22 サムマウス	8,300
PC-9821A-E01（Aシリーズ用 ハイレゾボード）	56,000
PC-9872R マウス	8,300
PC-CD50S（CDロムドライブ，データ付）	63,000
MS-DOS Ver 3.3D拡張キット	6,400
MS-DOS Ver 3.3D基本セット	6,700
MS-DOS Ver 5.0A拡張キット	6,500
MS-DOS Ver 5.0A基本セット	7,800
MS-DOS-Basicマルチメディア対応	14,000
MS-Windows Ver 3.0B	19,800

エプソン	税込販売
PC-386NAR2	即納激安
PC-486GRP2/5/3	即納激安
PC-486P2	即納激安
AP-700（熱転写）	即納激安
HG-5130PC（インクジェット）	即納激安
＊HG-5130用 シートフィーダ	30,000
LP-8000 ケーブル付	即納激安
MJ-1000（インクジェット）	即納激安
＊MJ-1000用 トラクタ	9,000
＊MJ-500用 葉書ガイド	10,800
VP-1047PC（ドットインパクト）	49,800
VP-2061PC（ドットインパクト）	67,500
GT-6500 GT65SCSIB付	即納激安
PCHKB2/PCSKB2（ハイレゾボード）	46,000
MS-DOS Ver 3.3	8,500
MS-DOS Ver 5.0	11,200
MS-Windows Ver 3.0A	19,800

各社	税込販売
ABM 486GT-R（NEC-286CPUパワーアップ）	30,500
エース AF-5S（5HD×1）	22,000
アイワ PV-AF144V5WN（FAX機能＆モデム）	49,800
アイワ PV-AF24V5WN（FAX機能＆モデム）	22,900
アイワ PV-P24HN（携帯用 2400ボー・モデム）	17,000
＊アーベル ACA-CRT（NA/NSR用 CRTアダプター）	3,900
キャラベル AV-120F（Bハードスロット用）	38,000
キャラベル AV-250M（Aハードスロット用）	65,000
キャラベル AV-530M（Aハードスロット用）	156,000
カノープス PowerWindow（ハイレゾボード）	49,800
CRC FD5SS（5HD×1）ノートケーブルサービス中	24,000
＊キャノン BJ-10V/15Vシリーズ用 葉書フィーダ	8,500
＊キャノン BJ-10V/15Vシリーズ用 シート（葉書可）	13,500
キャノン BJ-10VL（バブルジェット）	53,000
キャノン BJ-10Vセレクト（バブルジェット）	46,500
キャノン BJ-15V（バブルジェット）	61,000
エレコム EHB-120B（B内蔵用）	37,000
エレコム EHB-240A（A内蔵用）	65,000
エレコム EHB-240B（B内蔵用）	62,000
エレコム EHB-540A（A内蔵用）	151,000
＊エレコム M-180（トラックボール）	5,400
ICM FT-120-DB（外付SCSI）Mate対応版	69,000
ICM FT-180-DB（外付SCSI）Mate対応版	84,000
ICM FT-240-DB（外付SCSI）Mate対応版	98,000
ICM INTER-120A（Aハードスロット用）	40,000
ICM INTER-120B（Bハードスロット用）	38,000
ICM INTER-240A（Aハードスロット用）	65,000
ICM INTER-240B（Bハードスロット用）	62,000
ICM MO-3120（98セット）光磁気ディスク	178,000
ICM PACK-SE120（NA/NSR内蔵用）	57,000
ICM PACK-SE200（NA/NST内蔵用）	76,000
インテル 387DX-33MHz，387SL-25MHz	各12,500
インテル ODP486SX-20/25	即納激安
I･O 98NT2-4M（拡張カードスロット用）	19,800
I･O BA34-12M（A/B/FA内蔵用）	56,000
I･O BA34-4M（A/B/FA内蔵用）	21,800
I･O BA34-8M（A/B/FA内蔵用）	38,000
I･O EP-SIM-4MS（エプソン内蔵用）	17,800
I･O NA34-8M（NAノーウエイトメモリースロット用）	33,000
I･O NT34-6ML（NSTノーウエイトメモリースロット用）	23,000
I･O PC34R-4M（標準スロット用 メモリーサーバー付）	26,000
I･O PC34R-8M（標準スロット用 メモリーサーバー付）	41,000
I･O PIO-RX34-3MS＋メモリーサーバー	18,500
I･O PK-A486DW4（386DX-CPUパワーアップ）	47,000
I･O PK-NA487（9801NA用 数値CPU）	65,000
I･O PK-VF486-87SW2（286CPUパワーアップ）	35,500
I･O PK-X486-87SL/SG（286CPUパワーアップ）	35,500
I･O PK-X486SL/SG（286CPUパワーアップ）	29,000
I･O PK-X87S（387SL-25MHz相当品）	10,500
I･O SIM61-2MS（9801-61U相当品）	8,800
I･O GA-1024A 標準スロット用 ハイレゾボード	31,500
I･O GA-1280A 標準スロット用 ハイレゾボード	51,500
アイデクソン MF-8217J（CRT 水平65kHz）	未定
アイデクソン SR-7314（CRT 水平24.8kHz）	39,800
ロジテック LHD-EN130（NAR内蔵用）	49,000
ロジテック LHD-FE120K（B内蔵用）	37,000
ロジテック LHD-FE240K（B内蔵用）	62,000
ロジテック LHD-MA120P（A内蔵用）	40,000
ロジテック LHD-MA240P（A内蔵用）	65,000
ロジテック LHD-NS130J（NA/NSR/NST内蔵用）	48,000
ロジテック LHD-NS80J（NA/NSR/NST内蔵用）	39,000
ロジテック SHD-S100J（外付SCSI）	48,000
メルコ EFA-4000S（A/B/FA内蔵用）	20,800
メルコ EMJ-4000S（標準スロット用）	26,500
メルコ ENA-8000（NAノーウエイトメモリースロット用）	34,500
メルコ ENT-8000（NSR内蔵用）	34,500
メルコ HDL-20W（386DX-CPUパワーアップ）	49,800
メルコ HDX-16Q（OcerDrive16×4MHz）	126,000
メルコ HSL-25（286CPUパワーアップ）	29,000
メルコ HSL-C25（286CPUパワーアップ）	36,000
メルコ WAB-S（標準スロット用 ハイレゾボード）	22,000
メルコ XMC-2000S（9801-61U相当品）	9,800
メルコ WBP98-D2/U2 標準スロット用 LANセット	29,500
緑 CG-EA240M-HN（A内蔵用）	65,000
緑 CG-EB120M-HN（B内蔵用）	37,000
緑 CG-EB240M-HN（B内蔵用）	62,000
緑 TF-120（安心館）	56,000
緑 V-120-2EA（外付SCSI）	58,500
緑 V-200-3EA（外付SCSI）	81,000
緑 びるとN120（NA/NSR内蔵用）	54,000
緑 びるとN200（NA/NSR内蔵用）	76,000
緑 びるとN40（NA/NSR内蔵用）	29,000
緑 びるとN80（NA/NSR内蔵用）	42,000
ミック FD-311NH（3HD/3DD×1 自動切替）	19,800
ミック FD-311NS（3HD×1 3DDソフト対応）	15,800
ミック FD-312NH（3HD/3DD×2 自動切替）	30,800
ミック FD-312NS（3HD×2 3DDソフト対応）	24,000
テクサ ES-120（外付SCSI）	65,000
テクサ ES-170（外付SCSI）	77,000
テクサ ES-220（外付SCSI）	92,000
＊ノーブランド マウス	1,300
シグマ AFK-7711（98フルキーボード）	14,900
ソニー SMD-50（FAXモデム）	29,800
＊東京ニーズ TK-2（テンキー）	5,700
YHP DeskJet300J（インクジェット）葉書ガイド付	51,000

●表示価格はすべて消費税を含んでおります。

●表以外の下取交換もいたしております。TELにてご相談ください。●広告内容は全部予定です。実際の価格等は異なる場合があります。電話にてお確かめください。●新品はメーカー保証付。１週間以内の不良は確認の上交換いたします。中古品は、３ヶ月のフリータイム無料修理保証付。●お客様のご都合による返品・解約・変更はいたしません。

●SUN MOON STAR & IRATA 日本輸入元。販売代理店募集中!!

無限に広がるコンピュータの世界をお客様のニーズに合せてセッティングいたします。もうすぐ25周年記念行事企画中!!

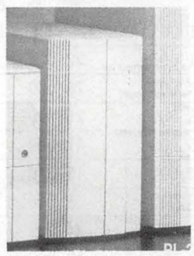
秋葉原一のIBM-AT互換機専門店!! 販売・サポート・修理etc.何んでもOK!

自信があるから18ヶ月保証が出来るのです。

販売関係は ☎(03)3255－6027へ　サポートセンター:☎(03)3255-6067　(当社企画販売製品以外のサポートは致しかねます)

Sun Moon Star®

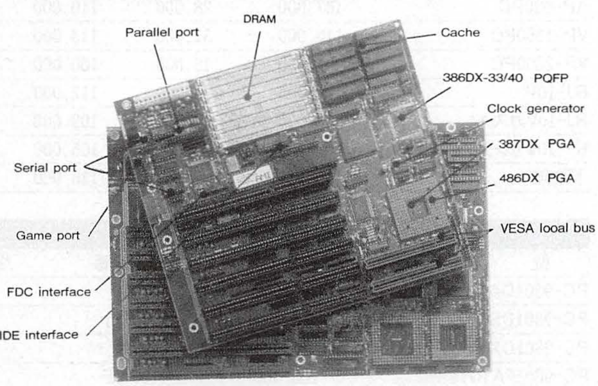
ROBIN-HOOD Hyper DX



VESA Local-Bus搭載 IBM互換機

その名は…… 隼(ハヤブサ) HAYABUSA ……今、ついに、飛び立った!!!

¥298,000 (税別)



本体仕様

項目	仕様
CPU	インテル 80486DX2/66 MHz CPU冷却ファーン付き
メモリー	4MB (最大32MB、ON BOARD、30ピン SIMM、70ns)
キャッシュ	内部 8KB 外部 256KB 最大
ROM BIOS	American Megatrends Inc.
グラフィック	Cirrus Logic 2MB －VRAM VESA Local-Bus MAX 640×480 1,600万色(24ビット/ピクセル) 1024×768 64,000色 (16ビット/ピクセル、インターレース) 1280×1024 256色 (8ビット/ピクセル、インターレース)
コントローラ	IDE HDD インターフェイス ON BOARD FDD インターフェイス ON BOARD シリアル インターフェイス×2 ON BOARD パラレル インターフェイス×1 ON BOARD ゲーム インターフェイス ×1 ON BOARD
拡張スロット	16-bit AT-Bus/ISA スロット ×4 ON BOARD VESA Local-Bus/ISA スロット ×2 ON BOARD (出荷時 1 スロット使用)
フロッピーディスク	3.5" 1.44MB ×1
ハードディスク	IDEタイプ 200MB ×1
キーボード	A01タイプ 106キー KEY-X スリムキーボード
パワーユニット	200W/110-220V
システムサイズ	H(390) × W(215) × L(427) (mm)
システムウエイト	13kg
モデルナンバー	VL-42SL

好評発売中!! 3モードFDDシステム

REFT-II ¥24,500

●IBM互換機で2HDフォーマットのフロッピーディスクが使用可能

■5つのフォーマットに対応　リード、ライト、フォーマット可能

- 2HC-18セクタ　1.44Mbyte(IBM標準2HCフォーマット)
- 2HD-8セクタ　1.2Mbyte(98標準2HDフォーマット)
- 2HD-15セクタ　1.2Mbyte(J-3100標準2HDフォーマット)
- 2DD-9セクタ　720Kbyte(IBM標準2DDフォーマット)
- 2DD-8セクタ　640Kbyte(98標準2DDフォーマット)

■フォーマットの違いを自動判別、自動切り替え可能

■通常使用では既存のFDDシステムと100%コンパチブル

●2HC/2HDマニュアル切り替え機能付き

■製品内容

3モード対応 3.5インチフロッピーディスクドライブ
コントロール I/Fカード
REFTシステムディスク
- 専用デバイスドライバー
- フォーマット ユーティリティ
- ディスクコピー ユーティリティ
- ディスク比較 ユーティリティ
- ディスクフォーマット判別 ユーティリティ

詳細は、TELにてお問合せください。

取　扱　販　売　店

地域	店名	電話
●東京 日本橋	報映産業㈱ 東京、仙台、名古屋、大阪、福岡各支社	03-3665-3437
●東京 池袋	㈱ビックカメラ新本店	03-5396-1111
● 〃	㈱ビックカメラ東口店	03-3987-8875
●東京 渋谷	㈱ビックカメラ渋谷店	03-3477-0002
●東京 新宿	㈱エキスパートシステム	03-5379-7981
●東京 足立	㈱フリーウェイ	03-3888-5244
●東京 秋葉原	㈱マルゼン	03-3255-7795
● 〃	宝田無線1F	03-3253-0101
● 〃	㈱アングル	03-3251-7631
● 〃	コンピューターボックス	03-5295-0260
● 〃	ミナミ電気館	03-3255-3730
●埼玉 飯能	㈱ヒラショウ	0429-74-3886
●都下 多摩	イレブン館	0425-61-1010
●仙台	庄子デンキ	022-241-5591
●新潟	越後電機㈱	025-241-5721
●北陸	無線パーツ	0764-21-6822
●沼津	ナガシマバイパス店	0559-22-1975
●静岡	ナガシマ流通通り店	054-265-9898
●掛川	エグゼ掛川店	0537-23-5721
●浜松	マルツ電波	0534-71-6666
●岐阜	プレストジャパン㈱	0582-32-9068
●愛知・知立	コムライン	0566-21-8073
●名古屋	マイコンテック	052-261-2536
● 〃	マルゼンアメ横第1	052-263-1626
● 〃	マルゼンアメ横第2	052-263-6162
●山口	フロンテア神代	0820-52-1123
●島根	システム工房M	0852-23-8590
●九州南	PMK ピーエムケイ	0992-58-1300

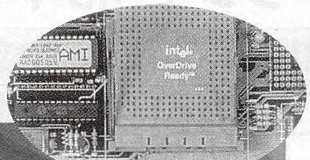
ROBIN-HOOD & Sun Moon Starより Hyperシリーズ最新鋭機

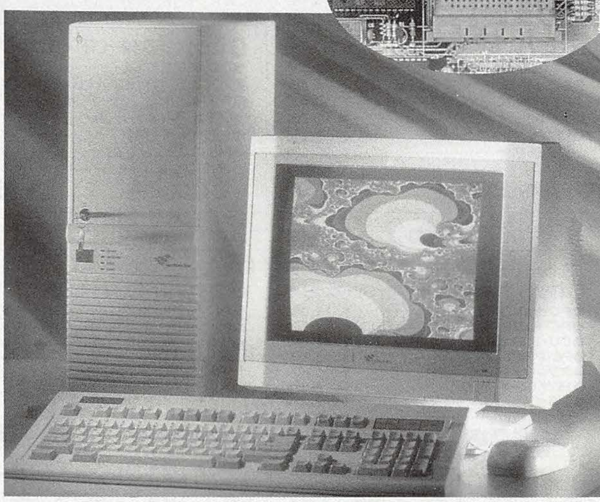
VESA Local-Bus搭載 IBM互換パソコン

3つの当たり前!

1つ：これからは、ZIPソケットが当たり前!!
1つ：これからは、Vesa Local-Busが当たり前!!
1つ：これからは、HDD 200MBが当たり前!!







Hyper-VLシリーズ LGモデル

本体仕様

CPU	インテル 80486DX2/66MHz CPU冷却ファーン付、ZIPソケット付き、P24T対応
メモリー	8MB（最大64MB ON BOARD、30ピン＆72ピンSIMM、70ns）
キャッシュ	内部 8KB、外部 256KB 最大
ROM BIOS	American Megatrends Inc.
グラフィック	DIAMOND STEALTH 24 1MB VRAM S3 P86C81 ISA-Bus MAX 640×480 1,670万色（ノーインターレース） 800×600 65,536色（ノーインターレース） 1024×768 256色（ノーインターレース） 1280×1024 16色（ノーインターレース）
コントローラ	Super I/O card IDE HDD/FDD インターフェイス シリアル インターフェイス×2 パラレル インターフェイス×1 ゲーム インターフェイス ×1
拡張スロット	16-bit AT-Bus/ISA スロット×5 ON BOARD（出荷時1スロット使用） VESA Local-Bus/ISA スロット×2 ON BOARD（出荷時1スロット使用）
フロッピーディスク	3.5″ 1.44MB×1、5.25″ 1.2MB×1
ハードディスク	IDEタイプ 200MB×1
キーボード	A01タイプ 106キー KEY-X スリムキーボード
パワーユニット	230W/110-220V
モデルナンバー	VL-82LG

¥446,000（税別）

Hyper-VLシリーズ MGモデル

本体仕様

CPU	インテル 80486DX2/66MHz CPU冷却ファーン付、ZIPソケット付き、P24T対応
メモリー	8MB（最大64MB ON BOARD、30ピン＆72ピンSIMM、70ns）
キャッシュ	内部 8KB、外部 256KB 最大
ROM BIOS	American Megatrends Inc.
グラフィック	DIAMOND STEALTH PRO 1MB VRAM S3 P86C928 Vesa Local-Bus MAX 640×480 1,670万色（ノーインターレース） 800×600 65,536色（ノーインターレース） 1024×768 256色（ノーインターレース） 1280×1024 16色（ノーインターレース）
コントローラ	Super I/O card IDE HDD/FDD インターフェイス シリアル インターフェイス×2 パラレル インターフェイス×1 ゲーム インターフェイス ×1 SCSI-2 Bus-Master I/F Vesa Local-Bus ソフト付き 転送レイト 50MHz 最大 転送速度 10MB/sec 32KB バッファ
拡張スロット	16-bit AT-Bus/ISA スロット×5 ON BOARD（出荷時1スロット使用） VESA Local-Bus/ISA スロット×2 ON BOARD（出荷時2スロット使用）
フロッピーディスク	3.5″ 1.44MB×1、5.25″ 1.2MB×1
ハードディスク	SCSI-2タイプ 200MB×1
キーボード	A01タイプ 106キー KEY-X スリムキーボード
パワーユニット	230W/110-220V
モデルナンバー	VL-82MG

¥529,000（税別）

Hyper-VLシリーズ HGモデル

本体仕様

CPU	インテル 80486DX2/66MHz CPU冷却ファーン付、ZIPソケット付き、P24T対応
メモリー	8MB（最大64MB ON BOARD、30ピン＆72ピンSIMM、70ns）
キャッシュ	内部 8KB、外部 256KB 最大
ROM BIOS	American Megatrends Inc.
グラフィック	DIAMOND VIPER VLB 1MB VRAM WEITEK-4000 Vesa Local-Bus MAX 640×480 1,670万色（ノーインターレース） 800×600 65,536色（ノーインターレース） 1024×768 256色（ノーインターレース） 1280×1024 16色（ノーインターレース）
コントローラ	Super I/O card IDE HDD/FDD インターフェイス シリアル インターフェイス×2 パラレル インターフェイス×1 ゲーム インターフェイス ×1 SCSI-2 Bus-Master I/F Vesa Local-Bus ソフト付き 転送レイト 50MHz 最大 転送速度 10MB/sec 32KB バッファ
拡張スロット	16-bit AT-Bus/ISA スロット×5 ON BOARD（出荷時1スロット使用） VESA Local-Bus/ISA スロット×2 ON BOARD（出荷時2スロット使用）
フロッピーディスク	3.5″ 1.44MB×1、5.25″ 1.2MB×1
ハードディスク	SCSI-2タイプ 200MB×1
キーボード	A01タイプ 106キー KEY-X スリムキーボード
パワーユニット	230W/110-220V
モデルナンバー	VL-82HG

¥561,000（税別）

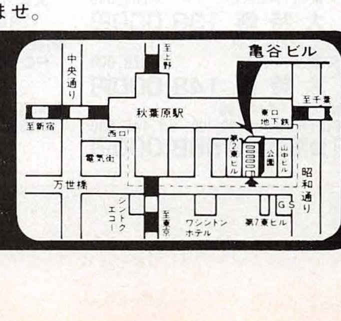
※販売価格には消費税は含んでおりませんので、消費税3％及び送料を含んだ価格で御注文下さいませ。

●送料は商品によって異なりますので、お問い合せ下さい。
●ご注文は住所・郵便番号・氏名・電話番号・商品名をハッキリ書いて商品価格＋送料の合計金額を現金書留・定額小為替・郵便為替にてお申し込み下さい。代引等は一切やっておりません。

●官公庁、学校、放送局（所定の様式可）、国庫金、県費払い可。

☎03(3255)6027(代)
FAX03(3251)0635

銀行振込み口座
東海銀行 秋葉原支店
普通 253-388



ロビン電子産業(株) 通販係

秋葉原店 〒101東京都千代田区神田佐久間町1-17亀谷ビル ☎(03)3255-6027(代)
営業時間／平日 AM10:30～PM7:30 日曜・祭日 AM10:30～PM7:00
FAX 3251-0635 TELEX 222-2210 ROBIND J

●ディスケットをご注文の方、業者大歓迎!! 大量注文の場合ご相談に応じます。業者大歓迎!! ※ご注文又はお問合せは通販係迄!!

パソコンなら当店に安心しておまかせ下さい

FUTURE LAND

〒364 埼玉県北本市本宿2−40

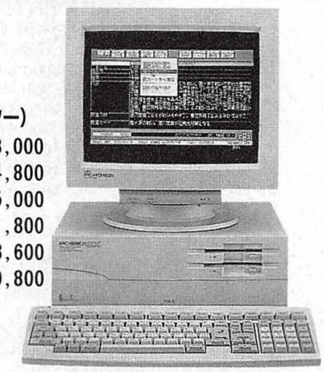
フューチャーランド北本

(有)明光電気商会

TEL 0485(91)2199 FAX 0485(92)9301 お申し込みは、電話かFAXでどうぞ●●●

NEC 98FELLOW

PC-9801 BX



Aセット(2FD本体+CRT+15″プリンター)
- ●PC-9801BX/U2 ………… ¥218,000
- ●CU-14FD(シャープ/0.31mmCRT)… ¥74,800
- ●PC-PR201/45L(15インチプリンター)…… ¥95,000
- ●ブランクディスケット1箱……… ¥1,800
- ●15″プリンター用紙……… ¥3,600
- ●MS-DOS Ver3.3D……… ¥9,800

標準価格計 ¥403,000

ご提供価格 ¥278,000

BX/M2の場合11,000円高

クレジット例(税込み)

24回	1回目 14,717	2〜24回 14,200
36回	1回目 12,442	2〜36回 10,100
60回	1回目 9,697	2〜60回 6,800

Bセット(1FD本体/80メガ内蔵+CRT+15″カラープリンター)
- ●PC-9801BX/U6 ………… ¥288,000
- ●CU-14FD(シャープ・0.31mmCRT) ¥74,800
- ●PC-PR201/63A(15″カラープリンター) …… ¥158,000
- ●ブランクディスケット1箱……… ¥1,800
- ●15″プリンター用紙……… ¥3,600

標準価格計 ……… ¥526,200

ご提供価格 ¥362,000

24回	1回目 18,949	2〜24回 18,500
36回	1回目 14,515	2〜36回 13,200
60回	1回目 9,954	2〜60回 8,900

Dセット(2FD本体+CRT+15″カラープリンター)
- ●PC-9801BX/U2 ………… ¥218,000
- ●PC-KD1522(640×480ドット対応) ……… ¥99,800
- ●PC-PR201/63A(15″カラープリンター)……… ¥158,000
- ●ブランクディスケット1箱……… ¥1,800
- ●15″プリンター用紙……… ¥3,600
- ●MS-DOS Ver3.3D……… ¥9,800

標準価格計 ……… ¥491,000

ご提供価格 ¥352,000

24回	1回目 18,171	2〜24回 18,000
36回	1回目 15,351	2〜36回 12,800
60回	1回目 12,873	2〜60回 8,600

Cセット(2FD本体+120メガ内蔵HD+CRT+15″カラープリンター)
- ●PC-9801BX/U2……… ¥218,000
- ●PC-9801B-37(内蔵120メガHDD) ¥70,000
- ●CU-14FD(シャープ・0.31mmCRT) ¥74,800
- ●PC-PR201/63A(15″カラープリンター)‥ ¥158,000
- ●ブランクディスケット1箱……… ¥1,800
- ●15″プリンター用紙……… ¥3,600
- ●MS-DOS Ver3.3D……… ¥9,800

標準価格計 ……… ¥536,000

ご提供価格 ¥369,000

24回	1回目 20,643	22424回 18,800
36回	1回目 16,729	2〜36回 13,400
60回	1回目 14,400	2〜60回 9,000

Eセット(2FD本体+CRT)
- ●PC-9801BX/U2……… ¥218,000
- ●CU-14FD(シャープ・0.31mmCRT) …… ¥74,800
- ●ブランクディスケット1箱……… ¥1,800

標準価格計 ……… ¥294,600

ご提供価格 ¥210,000

24回	1回目 11,729	2〜24回 10,700
36回	1回目 10,431	2〜36回 7,600
60回	1回目 9,490	2〜60回 5,100

NEC 98FELLOW PC-9801 BA

Aセット(3.5″2FD本体+CRT+15″プリンター)
- ●PC-9801BA/U2 ……… ¥328,000
- ●CU-14FD(シャープ・0.31mmCRT) …… ¥74,800
- ●PC-PR201/45L(15″プリンター)……… ¥95,000
- ●ブランクディスケット1箱……… ¥1,800
- ●15″プリンター用紙……… ¥3,600
- ●MS-DOS Ver3.3D……… ¥9,800

標準価格計 ……… ¥513,000

ご提供価格 ¥364,000

24回	1回目 19,104	2〜24回 18,600
36回	1回目 13,647	2〜36回 13,300
60回	1回目 12,910	2〜60回 8,900

Cセット(2FD本体+120メガ内蔵HD+CRT+15″カラープリンター)
- ●PC-9801BA/U2 ……… ¥328,000
- ●PC-9801B-37(内蔵120メガHDD) …… ¥70,000
- ●CU-14FD(シャープ・0.31mmCRT) …… ¥74,800
- ●PC-PR201/63A(15″カラープリンター)……… ¥158,000
- ●ブランクディスケット1箱……… ¥1,800
- ●15″プリンター用紙……… ¥3,600
- ●MS-DOS Ver3.3D……… ¥9,800

標準価格計 ……… ¥646,000

ご提供価格 ¥449,000

24回	1回目 24,564	2〜24回 22,900
36回	1回目 17,036	2〜36回 16,400
60回	1回目 14,644	2〜60回 11,000

Bセット(1FD本体/80メガHD内蔵+CRT+15″カラープリンター)
- ●PC-9801BA/U6 ……… ¥388,000
- ●CU-14FD(シャープ・0.31mmCRT) …… ¥74,800
- ●PC-PR201/63A(15″カラープリンター) ¥158,000
- ●ブランクディスケット1箱……… ¥1,800
- ●15″プリンター用紙……… ¥3,600

標準価格計 ……… ¥626,200

ご提供価格 ¥434,000

24回	1回目 22,247	2〜24回 22,200
36回	1回目 18,291	2〜36回 15,800
60回	1回目 16,073	2〜60回 10,600

Dセット(2FD本体+CRT)
- ●PC-9801BA/U2 ……… ¥328,000
- ●CU-14FD(シャープ・0.31mmCRT) …… ¥74,800
- ●ブランクディスケット1箱……… ¥1,800

標準価格計 ……… ¥404,600

ご提供価格 ¥294,000

24回	1回目 15,961	2〜24回 15,000
36回	1回目 12,503	2〜36回 10,700
60回	1回目 9,746	2〜60回 7,200

NEC 98MATE PC-9821 Ae

Aセット(2FD本体+CRT+15″プリンター)
- ●PC-9821Ae/U2 ……… ¥358,000
- ●PC-KD1522(640×480ドット対応)…… ¥99,800
- ●PC-PR201/45L(15″プリンター)……… ¥95,000
- ●ブランクディスケット1箱……… ¥1,800
- ●15″プリンター用紙……… ¥3,600
- ●MS-DOS Ver5.0A……… ¥12,800

標準価格計 ……… ¥571,000

ご提供価格 ¥419,000

24回	1回目 22,231	2〜24回 21,400
36回	1回目 16,046	2〜36回 15,300
60回	1回目 11,602	2〜60回 10,300

Cセット(2FD本体+内蔵120メガHD+CRT+15″カラープリンター)
- ●PC-9821Ae/U2 ……… ¥358,000
- ●PC-9821A-E05(内蔵120メガHDD) … ¥70,000
- ●PC-KD1522(640×480ドット対応)…… ¥99,800
- ●PC-PR201/63A(15″カラープリンター)‥ ¥158,000
- ●ブランクディスケット1箱……… ¥1,800
- ●15″プリンター用紙……… ¥3,600
- ●MS-DOS Ver5.0A……… ¥12,800

標準価格計 ……… ¥704,000

ご提供価格 ¥498,000

24回	1回目 27,224	2〜24回 25,400
36回	1回目 18,537	2〜36回 /18,200
60回	1回目 16,268	2〜60回 12,200

Bセット(1FD本体/120メガHD内蔵+CRT+15″カラープリンター)
- ●PC-9821Ae/U7 ……… ¥438,000
- ●PC-KD1522(640×480ドット対応)…… ¥99,800
- ●PC-PR201/63A(15″カラープリンター)‥ ¥158,000
- ●ブランクディスケット1箱……… ¥1,800
- ●15″プリンター用紙……… ¥3,600

標準価格計 ……… ¥701,200

ご提供価格 ¥499,000

24回	1回目 26,152	2〜24回 25,500
36回	1回目 19,853	2〜36回 18,200
60回	1回目 17,746	2〜60回 12,200

Dセット(2FD本体+CRT)
- ●PC-9821Ae/U2 ……… ¥358,000
- ●PC-KD1522(640×480ドット対応)…… ¥99,800
- ●ブランクディスケット1箱……… ¥1,800

標準価格計 ……… ¥459,600

ご提供価格 ¥348,000

24回	1回目 17,860	2〜24回 17,800
36回	1回目 13,586	2〜36回 12,700
60回	1回目 12,861	2〜60回 8,500

今月の特選品コーナー

●NEC/カラーラップトップパソコン
PC-9801T-F51 ¥850,000
1台限り大特価 438,000円

●NEC/ワープロ
文豪HYPER7 ¥268,000
大特価 138,000円

●NEC/ワープロ
文豪mini 7RA ¥278,000
大特価 148,000円

●NEC/ハイパー98
PC-H98 model 90-100 ¥1,145,000
1台限超特価 588,000円

●NEC/カラープリンター
PC-PR201/80LA ¥275,000
1台限超特価 178,000円

●NEC/ワープロ
文豪mini 5RC ¥218,000
1台限大特価 110,000円

●NEC/プリンター
PC-PR150N ¥69,800
大特価 49,000円

●NEC/0.31mmCRT
N5913R ¥105,000
大特価 69,000円

●TEAC/100メガHDD
HD-101A ¥128,000
超特価 69,000円

●TEAC/ノート用100メガHDD
PH-80 ¥108,000
超特価 60,000円

●NEC/カラーノートパソコン
PC-9801NC ¥598,000
大特価 328,000円

●NEC/フロッピー付ハードディスク
PC HF103B ¥157,000
大特価 97,000円

周辺機器・

- PC-PR201/63A(NEC/カラープリンター)… ¥158,000→118,000円
- PC-PR201/63(NEC/プリンター)………… ¥125,000→ 95,000円
- PC-PR101/T165(NEC/プリンター)……… ¥120,000→ 88,000円
- PC-PR101/T103(NEC/プリンター)……… ¥99,800→ 74,000円
- PC-PR201/TC100(NEC/カラー熱転写)… ¥168,000→126,000円
- PC-PR1000/4(NEC/ページプリンター)…… ¥188,000→140,000円
- PC-PR2000/4(NEC/EPカートリッジ付)…… ¥445,000→325,000円
- PC-FD311R(NEC/3.5インチ1ドライブ)…… ¥37,000→ 28,500円
- PC-FD312R(NEC/3.5インチ2ドライブ)…… ¥50,000→ 38,500円
- PC-FD511R(NEC/5インチ1ドライブ)……… ¥49,000→ 37,800円
- PC-FD512R(NEC/5インチ2ドライブ)……… ¥64,000→ 49,000円
- PC-HD100RB2(NEC/100メガHDDボード付)‥ ¥125,000→ 93,000円
- PC-HD170RB (NEC/100メガHDDボード付)…… ¥185,000→138,000円
- PC-HD300RB(NEC/300メガHDDボード付)‥ ¥325,000→238,000円

●アフターケア完全保証 ●全国無料配達(10万円以上) ●ビジネスソフト特価販売中 ●ご提供価格に

専門店だからこそ購入後のアフターフォローが違います

まずお電話を!

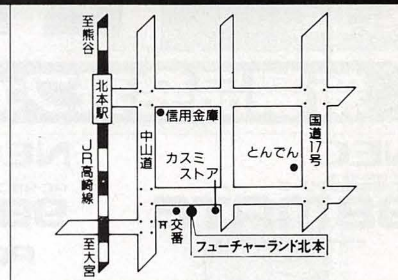
お申し込み方法

■現金一括の場合

お電話にて在庫の確認の上、現金書留又は銀行振込にてお願いします。
(あさひ銀行北本支店 普通No.123744 (有)明光電気商会)

■クレジットの場合

お電話でお申し込み下さい。申し込み用紙をお送りしますので所定事項をご記入の上ご返送下さい。



アフターフォローはもちろんですが
ご提供価格にも自信あり!!

NECストア・PIプラザ店

NEC 98MATE PC-9821 As

Aセット(2FD本体+CRT+15' プリンター)

- ●PC-9821As/U2 ¥448,000
- ●PC-KD1522(640×480ドット対応) ¥ 99,800
- ●PC-PR201/45L(15"プリンター) ¥ 95,000
- ●ブンラクディスケット1箱 ¥ 1,800
- ●15"プリンター用紙 ¥ 3,600
- ●MS-DOS Ver5.0A ¥ 12,800

標準価格計 ¥661,000

ご提供価格 ¥479,000

24回	1回目 24,597	2~24回 24,500
36回	1回目 18,026	2~36回 17,500
60回	1回目 17,685	2~60回 11,700

Cセット(2FD本体+内蔵120メガHD+CRT+15' カラープリンター)

- ●PC-9821As/U2 ¥448,000
- ●PC-9821A-E05(内蔵120メガHDD) ¥ 70,000
- ●PC-KD1522(640×480ドット対応) ¥ 99,800
- ●PC-PR201/63A(15"カラープリンター) ¥158,000
- ●ブランクディスケット1箱 ¥ 1,800
- ●15"プリンター用紙 ¥ 3,600
- ●MS-DOS Ver5.0A ¥ 12,800

標準価格計 ¥794,000

ご提供価格 ¥566,000

24回	1回目 30,212	2~24回 28,900
36回	1回目 24,048	2~36回 20,600
60回	1回目 16,476	2~60回 13,900

Bセット(1FD本体/120メガHD内蔵+CRT+15' カラープリンター)

- ●PC-9821As/U7 ¥498,000
- ●PC-KD1522(640×480ドット対応) ¥ 99,800
- ●PC-PR201/63A(15"カラープリンター) ¥158,000
- ●ブランクディスケット1箱 ¥ 1,800
- ●15"プリンター用紙 ¥ 3,600

標準価格計 ¥761,200

ご提供価格 ¥544,000

24回	1回目 28,501	2~24回 27,800
36回	1回目 23,088	2~36回 19,800
60回	1回目 13,459	2~60回 13,400

Dセット(2FD本体+CRT)

- ●PC-9821As/U2 ¥448,000
- ●PC-KD1522(640×480ドット対応) ¥ 99,800
- ●ブランクディスケット1箱 ¥ 1,800

標準価格計 ¥549,600

ご提供価格 ¥398,000

24回	1回目 21,748	2~24回 20,300
36回	1回目 16,403	2~36回 14,500
60回	1回目 10,063	2~60回 9,800

NEC 98MATE PC-9821 Ap

Aセット(1FD本体/120メガHD内蔵+アクセラボート+ハイレゾCRT+15' カラープリンター)

- ●PC-9821Ap/U7 ¥600,000
- ●PC-9821A-E01(アクセラボードA) ¥ 70,000
- ●PC-KM151(ハイレゾ対応CRT) ¥148,000
- ●PC-PR201/63A(15"カラープリンター) ¥158,000
- ●ブランクディスケット1箱 ¥ 1,800
- ●15"プリンター用紙 ¥ 3,600
- ●MS-WinDows Ver3.0B ¥ 25,000

標準価格計 ¥1,006,400

ご提供価格 ¥698,000

24回	1回目 35,876	2~24回 35,700
36回	1回目 26,305	2~36回 25,500
60回	1回目 22,778	2~60回 17,100

Cセット(2FD本体+CRT+15'カラープリンター)

- ●PC-9821Ap/U2 ¥550,000
- ●PC-KD1522(640×480ドット対応) ¥ 99,800
- ●PC-PR201/63A(15"カラープリンター) ¥158,000
- ●ブランクディスケット1箱 ¥ 1,800
- ●15"プリンター用紙 ¥ 3,600
- ●MS-DOS Ver5.0A ¥ 12,800

標準価格計 ¥826,000

ご提供価格 ¥589,000

24回	1回目 30,850	2~24回 30,100
36回	1回目 22,824	2~36回 21,500
60回	1回目 15,071	2~60回 14,500

Bセット(2FD本体+内蔵120メガHD+アクセラボート+ハイレゾCRT+15' カラープリンター)

- ●PC-9821Ap/U2 ¥550,000
- ●PC-9821A-E05(内蔵120メガHDD) ¥ 70,000
- ●PC-9821A-E01(アクセラボードA) ¥ 70,000
- ●PC-KM151(ハイレゾ対応CRT) ¥148,000
- ●PC-PR201/63A(15"カラープリンター) ¥158,000
- ●ブランクディスケット1箱 ¥ 1,800
- ●15"プリンター用紙 ¥ 3,600
- ●MS-DOS Ver5.0A ¥ 12,800
- ●MS-WinDows Ver3.0B ¥ 25,000

標準価格計 ¥1,039,200

ご提供価格 ¥736,000

24回	1回目 38,831	2~24回 37,600
36回	1回目 27,326	2~36回 26,900
60回	1回目 19,944	2~60回 18,100

Dセット(2FD本体+CRT)

- ●PC-9821Ap/U2 ¥550,000
- ●PC-KD1522(640×480ドット対応) ¥ 99,800
- ●ブランクディスケット1箱 ¥ 1,800

標準価格計 ¥651,600

ご提供価格 ¥469,000

24回	1回目 26,119	2~24回 32,900
36回	1回目 18,863	2~36回 17,100
60回	1回目 14,705	2~60回 11,500

NEC 98 NOTE ns/R

Aセット(ノート本体+プリンター+ケーブル)

- ●PC-9801NS/R ¥288,000
- ●PC-PR101/TN103(ノート用プリンター) ¥ 69,800
- ●ノート用プリンターケーブル ¥ 7,800
- ●ブランクディスケット1箱 ¥ 1,800

標準価格計 ¥367,400

ご提供価格 ¥259,000

24回	1回目 14,389	2~24回 13,200
36回	1回目 11,932	2~36回 9,400
60回	1回目 11,114	2~60回 6,300

Bセット(ノート本体+80メガHDD+プリンター+ケーブル)

- ●PC-9801NS/R ¥288,000
- ●PH-80(TEAC/80メガHDD) ¥108,000
- ●PC-PR101/TN103(ノート用プリンター) ¥ 69,800
- ●ノート用プリンターケーブル ¥ 7,800
- ●ブランクディスケット1箱 ¥ 1,800

標準価格計 ¥475,400

ご提供価格 ¥306,000

24回	1回目 16,894	2~24回 15,600
36回	1回目 14,300	2~36回 11,100
60回	1回目 9,783	2~60回 7,500

NEC 98 NOTE nA

Aセット(ノート本体+80メガHDD+プリンター+プリンターケーブル)

- ●PC-9801NA ¥348,000
- ●PH-80(TEAC/80メガHDD) ¥108,000
- ●PH-PR101/TN103(ノート用プリンター) ¥ 69,800
- ●ノート用プリンターケーブル ¥ 7,800
- ●ブランクディスケット1箱 ¥ 1,800

標準価格計 ¥535,400

ご提供価格 ¥358,000

24回	1回目 18,638	2~24回 18,300
36回	1回目 16,249	2~36回 13,000
60回	1回目 9,941	2~60回 8,800

Bセット(カラーノート本体+80メガHDD+プリンター+プリンターケーブル)

- ●PC-9801NA/C ¥498,000
- ●PH-80(TEAC/80メガHDD) ¥108,000
- ●PC-PR101/TN103 ¥ 69,800
- ●ノート用プリンターケーブル ¥ 7,800
- ●ブランクディスケット1箱 ¥ 1,800

標準価格計 ¥685,400

ご提供価格 ¥468,000

24回	1回目 24,891	2~24回 23,900
36回	1回目 17,547	2~36回 17,100
60回	1回目 13,227	2~60回 11,500

NEC 98MULTI

Aセット

- ●PC-9821/S1 ¥318,000
- ●PC-PR201/45L(15インチプリンター) ¥ 95,000
- ●ブランクディスケット1箱 ¥ 1,800
- ●15"プリンター用紙 ¥ 3,600

標準価格計 ¥418,400

ご提供価格 ¥296,000

24回	1回目 16,116	2~24回 15,100
36回	1回目 11,636	2~36回 10,800
60回	1回目 12,702	2~60回 7,200

Bセット

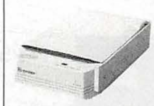
- ●PC-9821/S2(40メガ内蔵) ¥438,000
- ●PC-PR201/63A(カラープリンター) ¥158,000
- ●ブランクディスケット1箱 ¥ 1,800
- ●15"プリンター用紙 ¥ 3,600
- ●キーボードカバー ¥ 3,500

標準価格計 ¥604,900

ご提供価格 ¥427,000

24回	1回目 22,853	2~24回 21,800
36回	1回目 16,077	2~36回 15,600
60回	1回目 11,627	2~60回 10,500

NEC PC-IN 502N



パーソナルイメージスキャナ

- ●原稿サイズ A4
- ●有効読取りサイズ 203×297mm
- ●有効読取り画素数 2560×3740画素
- ●読取り速度 3msec/line
- ●標準価格 ¥99,800

ご提供価格 ¥69,000
(ケーブルは付属されています)

12回	1回目 6,714	2~12回 6,600
18回	1回目 4,804	2~18回 4,500
24回	1回目 4,215	2~24回 3,500

NEC PC-9801 CS2



32ビットパワーをスタイリッシュなボディに凝縮

- ●PC-9801CS2 ¥398,000
  ご提供価格 ¥288,000
- ●PC-9801CS5(40メガHDD内蔵) ¥548,000
  ご提供価格 ¥390,000

クレジット例はCS2

24回	1回目 15,494	2~24回 14,700
36回	1回目 11,605	2~36回 10,500
60回	1回目 12,678	2~60回 7,000

そ の 他

- 10Key-98(ニーズ/ノート用10ギー) ¥ 13,000→ 9,000円
- T98-S001(ウェーブ/ノート用CRTアダプター) ¥ 9,800→ 7,800円
- PC-IN503G(NEC/イメージスキャナー) ¥145,000→108,000円
- PC-IN506(NEC/カラースキャナー) ¥228,000→172,000円
- CMZ-24/4(NEC/モデム) ¥ 34,800→ 28,600円
- CMZ-24/5(NEC/モデム) ¥ 39,800→ 32,600円
- 文豪mini5SH(NEC/ワープロ) ¥230,000→158,000円
- 文豪mini5SV(NEC/ワープロ) ¥200,000→138,000円
- 文豪mini5SJ(NEC/ノートワープロ) ¥180,000→126,000円
- PC-KD1511(NEC/0.28mmCRT) ¥118,000→ 86,000円
- SD-600(コーワ/縦型ラック) ¥ 25,000→ 15,000円
- EMJ-2000R(メルコ/EMS2メガ) ¥ 29,800→ 23,300円
- FS34-4M(10/FS-FX用内蔵4メガRAM) ¥ 35,000→ 29,800円
- FA34-4M(10/FA用内蔵4メガRAM) ¥ 35,000→ 29,800円

フューチャーランド U-Comコーナー

CPU(6ヵ月保証付)

- ●PC-9801Tmodel F5(カラーラップトップ/40メガ内蔵) 430,000円
- ●PC-9801VM2(RAM640K) 70,000円
- ●PC-9801TmodelF71(カラーラップトップ/100メガ内蔵) 370,000円
- ●PC-9801UF(展示品) 110,000円

プリンター(3ヵ月保証付)

- ●PC-PR201(トラクター付) 35,000円

ディスプレー(3ヵ月保証付)

- ●PC-KD551K(0.39mm/デジタル) 28,000円
- ●PC-8853N(0.31mm/デジタル) 35,000円

ディスクドライブ(3ヵ月保証付)

- ●SNE-IIN(SNE/5インチ2HD2ドライブ) 40,000円
- ●PC-9881K(8インチ2ドライブ) 28,000円

3月28日新店舗開店・業務拡張につき
ファイトあふれる
スタッフ大募集!!

- ▶男女問わず 35才位まで(パート・アルバイト可)
- ▶委細面談
- ▶社会保険完備・週休2日(隔週)

は消費税は含まれておりません(クレジット価格は税込みです) ●営業時間 AM10:00~PM8:00

作っておぼえる！ 使っておぼえる！ 便利な勉強道具！

勉強大工さん



◆ご父母、先生方へ◆

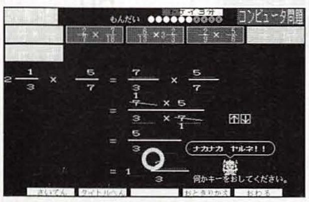
大工さんシリーズの最大の特徴は「生徒が自分のためのドリル教材を自作できる」ところにあります。お子さんのまわりには、教科書や参考者が山と積まれているはずです。これらの教材を効率的に身に付けるためにパソコンを利用しましょう。「パソコンは生徒が自由に使える道具であり、有能な愛すべき召使である」とすることが、大工さんシリーズの願いです。

つくる：問題文作成 ● 図形作成 ● はげまし文作成 ● キャラクター選択

つかう：出題 ▼ 採点 ▼ 成績記録 ▼ 問題プリント

※これらの機能の組み合わせはソフトによって一部異なります。

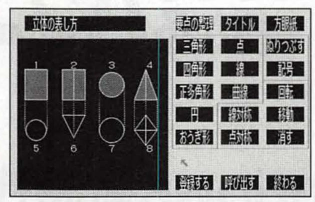
小学生用



計算大工さん

小学校の1年生から6年生までに習う整数・小数・分数の四則計算が学習できます。1ケタ～5ケタの指定、くり上がり下がりの指定、余りの有無の指定などの豊富なコースでトレーニング。また、問題の自動生成機能付きですから、何度でも繰り返して効果的な学習ができます。

学習コース：①～④整数の計算⑤～⑧小数の計算⑨～⑫分数の計算



図形大工さん

マウスを使って楽しくスピーディーに、算数図形の様々な事柄を自然に学習することができます。作った図形で問題を作成することも可能です。また、1年生から6年生までに習う図形学習の要点が入っているので、学年別や図形別などに呼び出して要点学習をすることもできます。

学習コース：①図形をつくる②問題をつくる③問題をとく④要点をみる

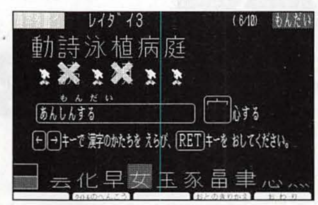


漢字大工さん 読み方編 小学生版

読めない漢字や読み誤りやすい漢字を効率よく勉強できます。1年生から6年生の学年別コースと、教育漢字外の漢字も登録できる自由コースがあります。学年別コースには基本データが入っています。また、内蔵のワープロの漢字には学年表示が付いた親切設計です。

学習コース：①漢字の読み②読み誤りやすい漢字③文の中の読み

(常用漢字を対象とした中学生版もあります。)



漢字大工さん 書き方編 小学生版

部首エディターを使って、へん・つくりなどの部首を自分で登録します。登録した部首を組み合わせて好きな漢字が作れ、その文字を問題として登録することができます。

他に1年生から6年生の学年別コースと書き誤りやすい漢字のコースがあります。

学習コース：①漢字を書く②漢字をえらぶ③書き誤りやすい漢字

(常用漢字を対象とした中学生版もあります。)

中学生・高校生用



英語大工さん

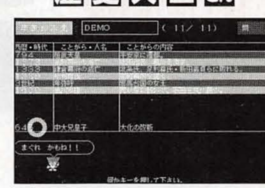
単語や熟語、基本英文を暗記して覚えるためのツールです。大工さんシリーズならではの効果的な学習方法でスピード暗記が可能。いつの間にか英語が得意科目に。また、基本英文では穴うめ方式の文法問題も作れます。

学習コース：①単語・熟語②動詞の活用③単数・複数④比較変化⑤基本英文

地理大工さん



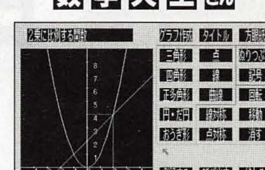
歴史大工さん



国語大工さん



数学大工さん



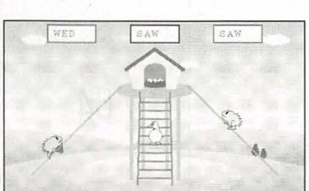
小・中・高・一般用



ゲーム大工さん

あのゲームのようにおもしろく楽しく勉強できたら…と考えたことはありませんか。そんな夢から生まれたのがこのゲーム大工さんです。絵をつくり、マップをつくり、データを組み合わせてシナリオをつくります。創る楽しさ、完成の喜びを体験できることでしょう。

機能：①パターンエディタ②マップエディタ③文章登録④ゲームディスク作成



マザーダック タイピング

軽快なBGMときれいな画面でタイピングレッスンをゲーム感覚で行い、楽しみながらタイプ上手になれます。アルファベットとカナそれぞれ36通りのコースがあります。10名までの氏名登録によって、いままでの成績を保存できます。また、練習したい単語を問題データとして登録することも可能です。

カタログ・デモ版
ハガキ、FAX、電話でご請求ください。(無料)
(本誌名・機種名・電話・職業・メディア [3.5 or 5] を必ずご記入ください。)

購入申込
ハガキ、FAX、電話でご注文ください。または全国販売店に。常備店＝秋葉原：ヤマギワ、ラオックスコンピュータ館、池袋：ニック、渋谷：J&P、町田：J&P、大阪日本橋：J&Pテクノランド
なお、当社に直接ご注文の場合は、即日または翌日に発送致します。

お試しいただけます
NECの秋葉原C&Cセンター、ソフトラボ大阪、神戸サントピア

対応機種：PC-9801,9821シリーズ　PC-286,386,486シリーズ

構成：5"2HD or 3.5"2HD およびマニュアル

定価(税別)：8,000円（コピーフリーの学校版 **80,000**円）

学校版は、校内利用であれば自由にコピーができます。お求めの際は、予め学校名をお申し出ください。

人とコンピュータを考える

ヒューマンソフト

〒170 東京都豊島区東池袋2-62-8-902
TEL 03-3981-7822　FAX 03-5992-0731

マイコンBASIC Magazine

わかる！動かせる！コンピュータの楽しい活用法を満載!!

5 MAY. 1993



©マイコンBASICマガジン5月号
第12巻 第5号 1993年4月25日印刷
1993年5月1日発行
特別定価480円（本体466円）
電波新聞社 1993 Printed in Japan
編集発行人：平山哲雄
東京都品川区東五反田1-11-15 郵便番号141
電話 東京(03)3445-6111（大代表）
振替（東京）5-51961
印刷：奥村印刷 製本：株式会社 堅省堂

CONTENTS 目次

特集

販売店プロ・アドバイザー協力企画
新生活にパソコンを！
はじめてでもわかる**パソコン購入基礎知識** …… 50

ハイレゾ・モニターはパソコン・ユーザー必需品！
Windows新時代に向けて
高精細 ディスプレイ&ビデオカード大集合 …… 58

音楽ファン必読 MIDIの新製品
ミュージ郎に新しい仲間が増えた！ …… 61

通信の新たな楽しみかた
FAXモデムを使ってFAX送信に挑戦！ …… 62

ハードディスクの容量不足に困ってる人へ
あなたのディスクの容量は大丈夫？
ディスク大容量化ツール「Disk XII Ver2.0」 …… 64

ホンネで語るDOS/V情報
DOS/Vの魅力と購入のコツを聞く
DOS/Vの達人 66
P-SHOP 新井明夫さん

「ウゴウゴ・ルーガ」のCGはAmigaで創られています!
高性能DTVパソコン「Amiga」探偵団
Amigaを取り巻くゲームの世界 68

「CD-ROMソフトが少ない」とおなげきの方へ
PC-9821でDAPSが動いた! 70
FM TOWNS用のマルチメディア・ソフト移植決定!

君のPC-9801を486マシンへ強化しよう!
CPUパワーアップ工事
最新パワーアップ・キット一覧 72

ギャンブルをしのぐおもしろさ!
膨大な情報を自由自在に活用!ハイテク推理が楽しめる
「JRA-VAN通信スターターブック」の使いかた 75

今月の新製品ピックアップ……48
新製品Flash NEWS……79
構造化プログラミング言語研究
True BASICでプログラミングを楽しむ……83
マンガで学ぼう! ザ・パソコンレクチャー
先生と生徒のための情報教育1・2・3……86
Bug太郎のプログラム・タイム
～実践篇・当たり判定～……90
先生と生徒のためのBASICプログラミング講座
～ライト・サイクル・ゲームで座標を理解しよう～……92
明日のスター・プログラマー……162
COMPUTER ENTERTAINMENT SIDE……163～

BM特選プログラムコーナー

機種	タイトル	作者	ページ
ファミコン/ツインファミコン	ZACNER II	ファミ兵衛よっしん	98
FM77AV	Bounce	海上貴信	101
FM TOWNS	3D RUN	HANE	104
	TRIP TO SEA	碓井一樹	106
MSX	怪物を青い丸まで誘導セヨ!	福島真道	109
	SOUND	奥山 操	110
	ニイタカヤマノボレ	中西 満	111
MSX2	暗中模索	ホラえもん	113
MSX2+	実用 世界史マスター	吉田光男	115
PC-8001	Catch the bomb	須貝裕宣	117
PC-8801mkIISR	決戦	OGA	120
	木こりのムムリックは星を集めてでんき羊の夢をみるか!?	松川氏	122
PC-9801	Drops drop	久保田 剛	124
	TEAR OF STAR	白江正幸	127
	TAMA-TAMAうおーず	N.P.C.中村佳広	130
	VS	高橋勝輝	133
	KEYS	サザンSOFT	136
X1	MISSION	宮下智基	139
	星座の作り方	Einstein	142
X68000	スピリットファイター	コウ・アキラ	145
	TIME ATTACK	渋谷正徳	147
PB-100	DOZE	八島 一	150
PC-E500	SHOOTING STAR	楢原隆史	151

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

機種	タイトル	作者	ページ
MSX+FM音源パック	ナイトアームズ～DESTRUCTIVE NOTE～	石原 顕	153
PC-8801mkIIサウンドボードII+ぴっける君	聖剣伝説～オープニング～	酒井信明	155
PC-9801+MIDI-MMLドライバー+MIDIインターフェース+GS音源	FINAL FANTASY V～メインテーマ～	宮田健一	158
X68000+NAGDRV(GS音源)	FINAL FANTASY V～マンボ de チョコボ～	久保本健嗣	160

広告さくいん

ハード
NEC……表4
富士通……表2, 前付カラー3
マイクロコア……前付カラー4
飯山電機……前付カラー5
アルファデータ……前付カラー7

ソフト
日本ファルコム……表3
カモンミュージック……前付カラー6
ヒューマンソフト……前付37
SNK……中付カラー164
SPS……中付カラー165
シーツゥワールド……中付カラー166
テイジイ総合研究所……中付カラー167
ズーム……中付カラー168
ホームデータ……中付カラー169
グローディア……付録・表2見開き
ブラザー工業……付録・表3
キッド……付録・表4

レコード関連
キングレコード……中付カラー178

パソコン・ショップ
関東・甲信越——
九十九電機……前付カラー8～9
P&A……前付カラー10～15
スタンバイ東京……前付カラー16
東映無線……前付カラー19
コンピュータバンク……前付20～21
アイピーエル……前付22～25
ウェーブアイ……前付26～29
フリータイム……前付30～31
ロビン電子産業……前付32～33
フューチャーランド北本……前付34～35
パソコンランド21……前付36
ラオックス……前付カラー40
ソフマップ……後付298～303
ソフトクリエイト……後付304～305
クレバリー……後付306～307
トピア……後付308～309
横浜サードウェーブ……後付314
コンピュータードック……後付315
ポイント……後付316
アイエヌシー……後付317
メディアショップハイランド……後付319
コムネット……後付320
オリオン情報開発……後付321
サンマックス……後付322
東京ボックス……後付327
ソフトショッププラム……後付330
サイデン……後付330
ソフネット……後付331
日本マイコン流通センター……後付332～338
東海——
パソコンハウスダイナ……後付318
関西——
システム21……後付310～311
アイツー……後付312～313
ユニオンコンピュータネットワーク……後付331

その他
ソフトウェア著作権協会……中付カラー176～177
アイシステム企画……後付296
サンクレスト……後付297
キョーワインターナショナル……後付323
アペックス……後付324
ケイアイシー……後付325
テクナート……後付326
幻夢幻夢……後付328
ティーエムシージャパン……後付329

PICK UP

今月の新製品ピックアップ

IT'S NEW!

Pick Up From Review Of Monthly

ソフマップがサスティーン社製DOS/Vマシン販売開始!

Win MASTER33 VL
CPU 486DX/33MHz
スロットVESAバス×2/ISAバス×6
RAM 4MB
HDD 170MB
FDD 3.5インチ×1
VGA-CARD 1,600万色
価格 258,000円

Win MASTER66 VL
CPU 486DX2/66MHz
スロットVESAバス×2/ISAバス×6
RAM 4MB
HDD 170MB
FDD 3.5インチ×1
VGA-CARD 1,600万円
価格 318,000円

WinSPEED VL
CPU 486DX/50MHz
スロットVESAバス×2/ISAバス×6
RAM 8MB
HDD 211MB
FDD 3.5インチ＋5インチ
VGA-CARD 1,600万色
価格 348,000円

WinSUPREME
CPU 486DX2/66MHz
スロット VESAバス×2/EISAバス×6
RAM 16MB
HDD 240MB＋256キャッシュ
FDD 3.5インチ×1＋5インチ×1
VGA-CARD 1,600万円
価格 578,000円

3月5日，ソフマップはサスティーン社（アメリカ）製のDOS/Vパソコンの販売を開始することを発表しました。

全製品には，これからの主流になるだろうといわれている高速のVESAローカル・バスを採用し，すぐれた拡張性を発揮しています。また，基本ソフト『DR-DOS6.0/V』が付属します。



なお，今後，低価格のDOS/Vパソコン2機種の販売も検討中とのことです。

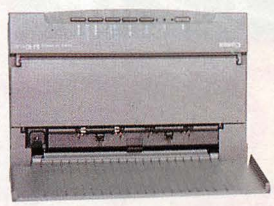
次世代CPUペンティアム 3月末から出荷開始!

3月23日，インテル・ジャパンは次世代のCPU『ペンティアム』の出荷を開始すると発表しました。このペンティアム（66MHz）は，486SX/33MHzの約5倍の性能をもっている高性能CPUで，当面は高性能オフィス・コンピュータなどに搭載される予定ですが，近年中には，パソコンにも採用されることでしょう。

製品には66MHz版と60MHz版があり，今までのCPUと完全互換性を持っています。ペンティアムを搭載したパソコンの発表に期待しましょう。

カラー化にも対応 キヤノン・バブルジェット・プリンタ

BJ-10V Lite
価格 69,800円
BJ-カラー印刷ツール
価格 6,000円





キヤノンのバブルジェット・プリンタのラインナップに，低価格な新製品『BJ-10V Lite』が登場しました。

BJ-10V LiteはESC/PモードとPC-PRモードの二つのエミュレーションを持っているので，いろいろなソフトやパソコンに対応することができます。また，同時にカラー化ソフトやニッカド・バッテリ・パックなどのオプションも増えました。

エプソンから初のインクジェット・プリンタ2機種が登場

MJ-500
価格 74,800円
MJ-1000
価格 126,000円





マッハ・テクノロジーを搭載したインクジェット・プリンタ『MJ-500/1000』は，100文字／秒を実現した高速プリンタです。

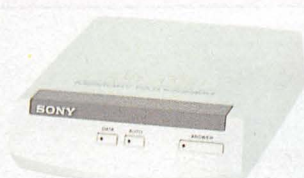
それぞれ，明朝体，ゴシック体，毛筆体，(MJ-500のみ) などの書体を標準装備し，レーザー・プリンタに匹敵する高印字品質を得ることができます。

パーソナル・ユース向けのMJ-500は最大A4まで，ビジネス・ユース向けのMJ-1000は最大A3(印字領域はB4)までの大きさの用紙に対応しています。

また，MJ-1000は，オプション・スロットにさまざまな規格のインターフェースを拡張すれば，2種類以上のパソコンで同時に使用することもできます。

ソニーからFAX機能搭載のインテリジェント・モデム登場

SMD-70/50
価格 59,800円(SMD-70)
39,800円(SMD-50)



ソニーのBBSホスト機能を持ったモデム付き電話ITV-1200/2400の思想を受け継いだ『SMD-70/50』は，G3規格に対応したFAX機能を持ったインテリジェント・モデムです。

SMD-70は4Mバイト，SMD-50は1Mバイトのメモリを内蔵し，電子メール・ボックスとして利用することが可能です(ソフト付き)。

モデム部分は，データ圧縮機能として，MNPクラス5とV.42bisを搭載し，標準的な2400bpsモデムとしての性能も持っています。

FAXモデム関連記事
62ページ

4倍速CPUを実現！ メルコの新CPUアクセラレータ

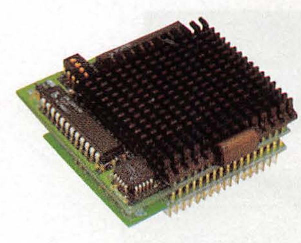
HDX-16Q(486SX用)他

新しくラインナップに加わったのは，HDX-16Q, HDX-16W, HSP-D2S, HDL-20W, HDL-16W, HSL-25の6機種。

そのうちHDX-16Q, HDX-16W, HSP-D2Sは486SX用で，それぞれ，486DLC/64MHz, 486DLC/32MHz, 486DX2/50MHzにパワーアップすることが可能です。

HDL-20WとHDL-16Wは386DXマシン用で，倍クロック方式を採用し，486DLC/40MHz, 486DLC/32MHzにパワーアップします。

HSL-25は独立クロック方式を採用し，PC-9801DX/RX/EX/UX/VXなどに対応しています。DXなら486SLCの33MHzに，VXなら486SLCの25MHzにパワーアップすることが可能です。



関連記事ページ
72ページ

飯山電機のMF-5517Jが今なら安く買える！

MF-5517J
価格 218,000円
特別価格 108,000円



マルチ・スキャン方式のハイレゾ対応ディスプレイが，特別キャンペーン中につき，今なら半額近い108,000円で購入することができます。日本語版Windows3.1の発売を目の前にして，安くハイレゾ環境がそろえられるのは，ユーザーにとっては嬉しいものです。

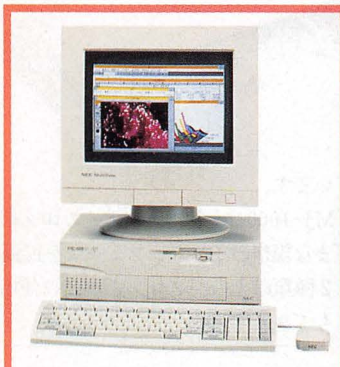
関連記事ページ
58ページ

特集

新生活にパソコンを

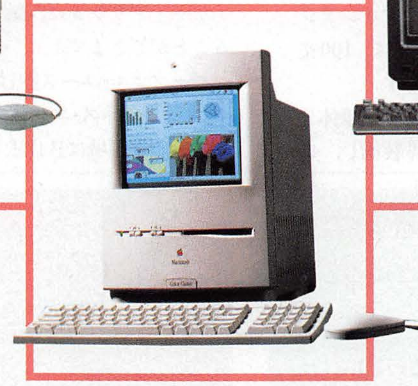
SPECIAL REPORT

はじめてでもわかる パソコン購入基礎知識











新学年・新入学・新環境を迎え，これからの新生活に「パソコンを活用しよう！」と思っている人が多いと思います。

でも，文房具を買うように簡単には選べないのがパソコンです。低価格になった，といっても何十万円かの買い物ですから，失敗や後悔はしたくないもの。

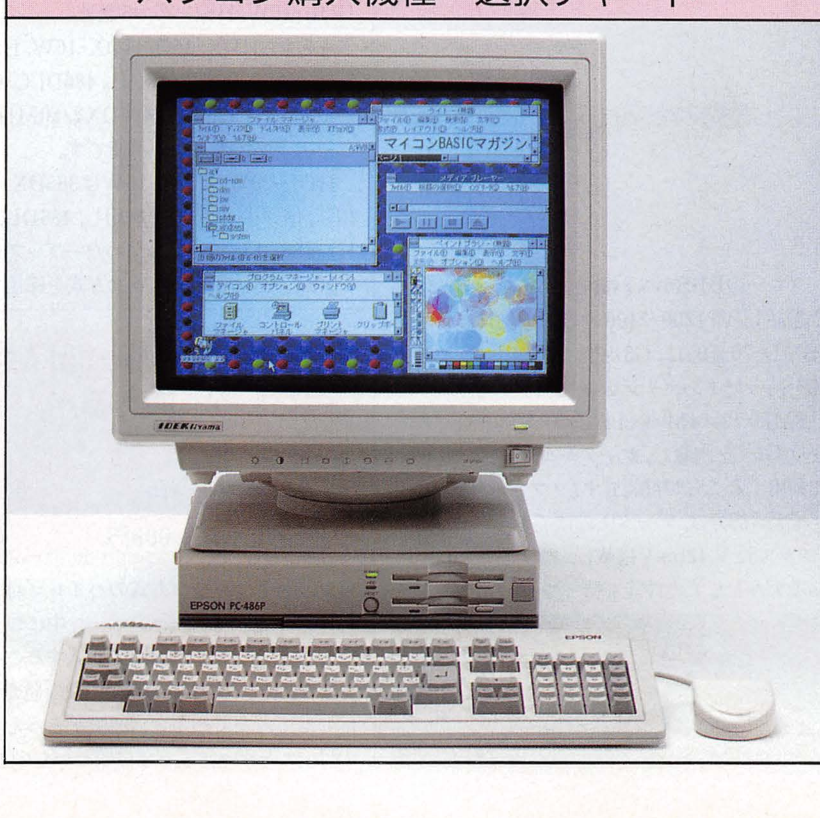
そこで，この特集では，パソコンを購入するときに役立つ基礎知識を，七つの項目にまとめてみました。

パソコンを使うにはどのような物が必要か，というところから，実際にパソコン・ショップで購入するときの活用手引きまでを，わかりやすく解説しています。

- **パソコンには触れたこともない**
- **今持っている機種が古くなった**
- **もっとパソコンを使いこなしたい**

そんなあなたに，この特集をお送りします。

迷っているときはコレ！
パソコン購入機種・選択チャート



基礎 その●─●1 目的にあったパソコンを選ぼう

パソコンの種類はたくさんある！

「パソコンを買う！」と決心しても，各メーカーからたくさんの種類のパソコンが発売されていて，どれを買ったらよいか迷ってしまうのが現状です。

一番安いから，といって安易に買ったあと，自分のやりたいことができないのでは，まったく意味がありません。まず，自分のやりたいことをきめてから，その分野が得意なパソコンを選んだほうが，後悔しないはずです。

現在発売されている主なパソコンの種類は，つぎのようなものがあります。

●PC-9801●FM TOWNS●DOS/Vパソコン●Macintosh●X68000シリーズ●Amiga

二つにわけて考えよう

パソコンの心臓部ともいえるのが，CPU(シーピーユー：中央演算処理装置の略）です。

●8086系（i386やi486SX，DXなど）

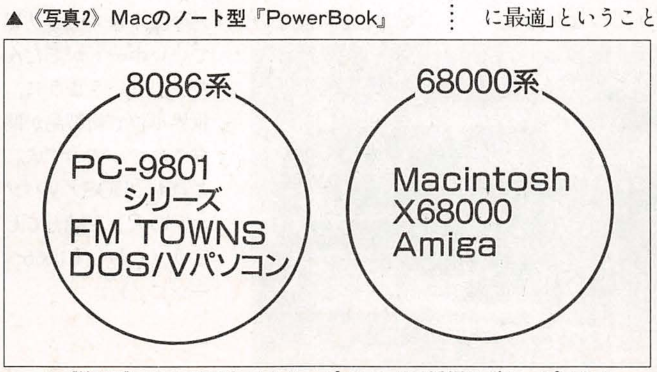
●68000系（68030や68040など）

CPUは，この二つの種類にわけられます。つまり，上にあげたパソコンは，必ずどちらかのCPUを使っているわけです（第1図)。

今話題の「Windows（ウィンドウズ)」は，8086系のCPUでないと使えませんので，注意が必要です。



▲《写真2》Macのノート型『PowerBook』



▲《第1図》CPU別にわけると，パソコンは2種類のグループになる

各機種の得手・不得手

それでは，それぞれの機種の得意・不得意としているところを，簡単に紹介しましょう。これは，秋葉原などにあるパソコン販売専門店のアンケート結果をもとにしてまとめたものです（カッコ内は発売メーカー)。

●PC-9801シリーズ（NEC，EPSON)

現在日本で，一番普及しているパソコンで，ビジネス，ホビーともに使われています。当然，対応ソフトもたくさんありますし，開発が最初に行なわれることも多いようです。標準の色数が16色なため表現力にとぼしいことや（9821は256色)，意外に教育ソフトが充実していないことが欠点。

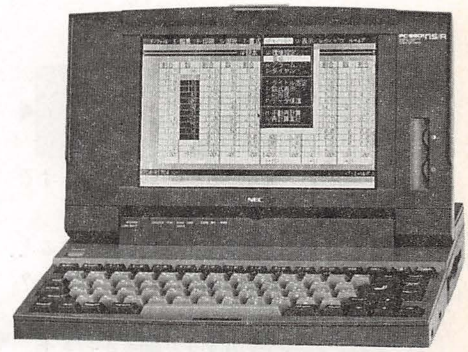
●FM TOWNSシリーズ（富士通）

CD-ROMを活用した，独自のソフトウエアが豊富にそろっていることが特徴。とくに教育ソフトの充実など，ホームユースに向いています。どの分野もこなす反面，「これは！」という特徴的なソフトウエアがないのが残念。

●DOS／Vパソコン（IBM，他各社）

海外ゲームがいち早く遊べるDOS／Vパソコンですが，やはり最大の特徴は「Windowsに最適」ということ。しかし，Windows対応ソフトはまだまだ十分とはいえません。ジャンルでいうと，ワープロ，表計算などの実務ソフトは数がそろってきているのに対し，ゲーム，音楽，CGなどのソフトはまだまだのようです。

●Macintoshシリーズ（Apple)



▲《写真1》PC-9801のノート型『98note』

音楽，CG，DTPなどの分野で，プロ・ユーザーにも使われているクオリティのソフトが用意されているのが特徴。日本語対応のゲームや教育ソフトがまだ少ないようです。

●X68000シリーズ（シャープ）

ホビー・ユーザーに人気のX68000は，質の高いゲームが数多くそろっています。他にも音楽，CGといったエンターテイメント分野が得意なのに対して，ビジネス・ソフトに弱い面も持っているようです。

●Amigaシリーズ（コモドール）

『ウゴウゴルーガ』のCG作成など，実際のTV放送のCGに使われたりしているのがAmiga。その他，海外ゲームの秀作がそろっているなど，ホビーユースにおすすめです。国産ソフトが少ないのが欠点。

ノート・パソコンって何？

左のカラーページの写真にあるパソコンは，どれも「デスクトップ型」と呼ばれるもので，パソコン本体の他に，テレビのような「ディスプレイ・モニタ」が必要です。

これに対して**写真1**，**写真2**のように，液晶ディスプレイとセットになったものを「ノート型（ノート・パソコン)」と呼んでいます。

充電池を使っているため，おりたたんでノートのように持ち歩けることが特徴です。拡張性が弱い，という欠点もありますが，ふつうの使いかたをしている限りでは問題はありません。最近は，カラー液晶タイプが開発されて，ゲームなどホビーユースにノート・パソコンを使う人もいるようです。

基礎 その・2 パソコンの基本構成はこうなっている

最低限必要なものは?

パソコンは，本体だけ買ってきても，すぐに使えるわけではありません。

それでは，はじめてパソコンを購入するときには，何をそろえればいいのでしょうか?

第2図が一般的なパソコンの基本システムです。それぞれ，つぎのような働きをします。

●ディスプレイ・モニタ…パソコンの情報を表示する，テレビにあたる働きをするもの(テレビよりずっと周波数帯が高い)。最近はハイレゾ・ディスプレイが注目されている

●キーボード…ワープロの文字や数値を入力するためのもの。ゲームするだけなら，とくに必要ないかも。FM TOWNSやMacなどでは別売りになっているときがあるので注意

●マウス…机の上で転がして，画面上のカーソルを移動させて使う，入力装置。簡単な操作でパソコンを使うことができる

●パソコン本体…上の装置はすべてこのパソコン本体につないで使う。ソフトウエアを入れるところが，フロッピーディスク・ドライブと呼ばれるものだ

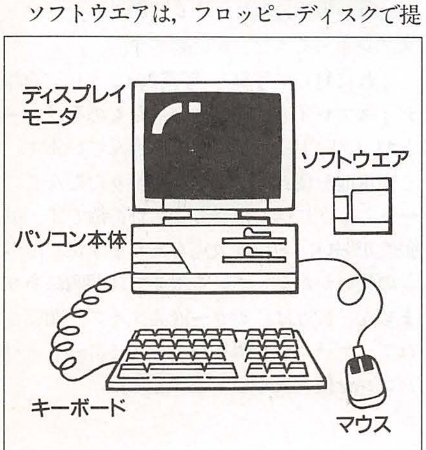
●ソフトウエア…「ソフトなければただの箱」といわれるように，目的に合わせたソフトによっていろいろパソコンが変身する。フロッピーディスクで提供されるプログラムのこと

フロッピーディスクは2種類ある

ソフトウエアは，フロッピーディスクで提供されます。フロッピーディスクには，磁気信号で記録されたプログラムやデータが入っています。ワープロなどで自分で作ったデータもフロッピーディスクに記録することになりますから，はじめてパソコンを買う人は，一緒に何枚か購入するようにしましょう。

フロッピーディスクには，3.5インチと5インチの2種類の大きさがあります。大きさはちがいますが，記録できる容量はどちらもほぼ同じくらいになっています。PC-9801やX68000は，3.5インチと5インチのフロッピーディスク・ドライブ両方のタイプが用意されています。どちらを選べばいいのでしょうか?

ノート・パソコンは3.5インチ専用となっているため，現在では3.5インチのほうが主流になりつつあるようです。「友達や会社が5インチだから」という場合以外は，3.5インチのフロッピーディスク・ドライブを装備したパソコン本体を購入するのがいいでしょう。



▲《第2図》パソコンの基本システム



▲《写真3》人気のFM TOWNS一体型

初心者には一体型がおすすめ!

本体とディスプレイ・モニタ，その他の周辺機器は，専用のケーブルでつながれています。しかし，はじめてパソコンに触れる人には接続は意外にむずかしいかもしれません。

そこで，ビギナーにも好評なのが，「一体型パソコン」と呼ばれるものです(**写真3，写真4**)。

画面が少し小さ目なのが欠点ですが，キーボード，マウスを接続するだけですぐに使えますし，コンパクトな設計になっているため場所を取りません。

ノート・パソコンも，持ち運びのできる一つの一体型パソコンといえるでしょう。

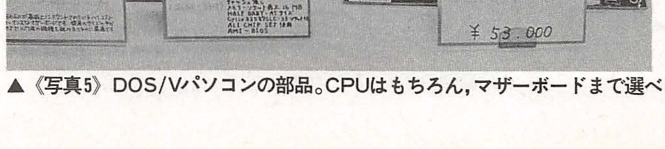


▲《写真4》Macは昔から一体型を発売していた

DOS/Vパソコンは部品から選べる

低価格が話題のDOS/Vパソコンですが，安いだけが特徴ではありません。組み合わせが部品単位で行なえるので，自分だけのオリジナル・パソコンの実現も可能です(**写真5**)。

たとえば，ケースはデザインのいいもの，フロッピーディスク・ドライブは3.5インチに，というように，CPU，ビデオボード，はては電源まで自由に選べるのです。そして，高性能の部品が発売されたら，そこだけ取り替えることも可能なのです。「今度オーストラリアでいいボードがでたんだ!」というように，世界単位で新製品が開発されているのです。これも，DOS/Vパソコンの大きな魅力でしょう(くわしくは66ページに!)。



▲《写真5》DOS/Vパソコンの部品。CPUはもちろん，マザーボードまで選べる

基礎 その●—●3 拡張性を考えてパソコンを長く使おう

CPUって何？

パソコンの性能を表す一つのめやすに，「どのCPUを使っているか」ということがあります。

CPUは，「中央演算処理装置」という意味で，パソコンの心臓部ともいえる，たいへん重要な部品です（**写真6**）。

前述のように，CPUには大きくわけて二つのグループがあります。その中でも，性能によりつぎのような種類があります。

●8086（インテル）系
i386SX，i386DX
i486SX，i486DX，i486 DX2
●68000（モトローラ）系
68020，68030，68040

これが，現在主流となっているCPUの種類で，順に性能も上昇していきます。

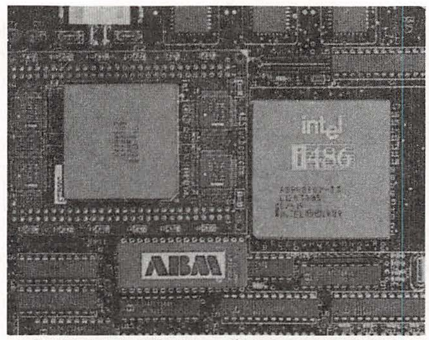
さらに，CPUのスピードを表す単位として，「Hz（ヘルツ）」というものがあります。たとえば，50MHzのCPUは，25MHzのものの2倍の処理スピードで動作します。実際パソコンを使っているうえでは，他の処理の関係から2倍にはなりませんが，パソコンのカタログには必ず記載されていますから，動作速度をきめる一つのめやすとして覚えておきましょう。

最近のアプリケーション・ソフトは，CPUパワーを要求するものが多くなる傾向にあります。使いかたにもよりますが，できるなら，i486や68030以上のCPUを搭載したパソコンを選ぶのがいいでしょう。

近ごろ流行している，「CPUパワーアップ・キット」「倍速CPUキット」は，CPUを差し替えてパワーを上げる，というものです。最初は予算を抑えて安価なCPUのものを買い，あとでCPUだけ差し替える，という手もあります。しかし，構造上，どこまでもパワーアップ可能というわけではありませんので，注意が必要です（くわしくは72ページの記事参照）。

メモリを増やそう

アプリケーション・ソフトやゲームなどのパッケージを見ると，「要メモリ○Mバイト」といった注釈がされていることに気づきます。



▲《写真6》右上の「i486」と書かれているのがCPUだ

この「メモリ」というのは，パソコンが作業する空間のようなものです。人間が仕事をするときに，机の上が広いと作業がしやすいように，たくさんのメモリがあればソフトも快適に使うことができます。

WindowsやMacOSなどには，一度にいくつかのソフトを立ち上げ，同時に使うことのできる便利な機能があります。このときにも，メモリがどのくらいあるかによって使い勝手がちがってきます。最近は，メモリの値段が急激に安くなってきていますから，思い切った増設をおすすめします（**写真7**）。

メモリは，SIMM（シム）と呼ばれる，専用スロットに接続する高速タイプのものが主流になっています。拡張スロットでの増設は，速度の点からもあまりおすすめできません。

ちなみに，Windows起動には最低3.6Mバイトが必要ですが，まともにソフトを切り替えて使うには8Mバイト以上は必要でしょう。

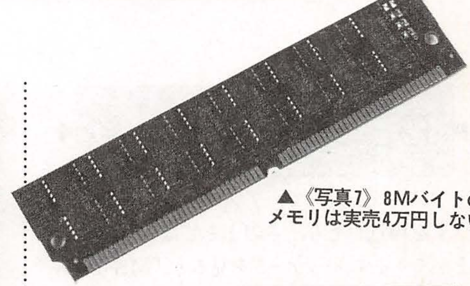
また，画像データを大量に使う，CGやアニメーション，デジタル動画などを使いたい人は，メモリがたくさん装備できる機種を選ぶことがポイントです。

拡張ボードでパワーアップ！

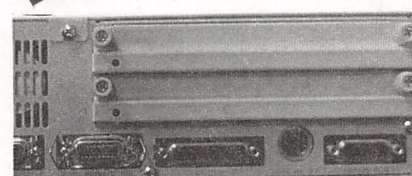
PC-9801が扱える色数は，標準で16色。ワープロを使っている分には困りませんが，CGやグラフィック・デザインをやりたいときには，不満が残ります。

そんなときには，1677万色使える「フルカラー・ボード」を拡張すればいいわけです。

このように，パソコンが持っている基本機能を拡張したり，新しい機能を持たせるときに使うのが，「拡張ボード」です。



▲《写真7》8Mバイトのメモリは実売4万円しない



▲《写真8》右上の拡張スロットはカバーを外して使う

拡張ボードは，パソコンの背面にある「拡張スロット」に挿入します（**写真7**）。

「あれもしたいし，これもしたい」，そんな人は，拡張スロットの数が多い機種を選ぶようにしましょう。

代表的な拡張ボードとして，つぎのような種類があります。

●ハイレゾ・ボード…パソコンの画面表示能力を拡大させるもの。1，024×768ドットなど，広い画面を使うことができる（**写真8**）

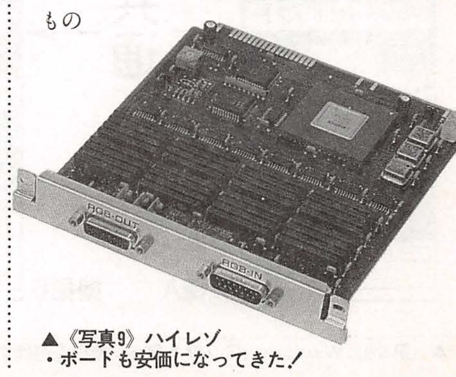
●グラフィック・アクセラレータ・ボード…画面表示速度を上昇させるもの。Windowsを高速に使用したいときに使われる

●ビデオ・キャプチャ・ボード…画面にテレビやビデオ画像を表示したり取り込んだりするもの

●MIDIボード…コンピュータ・ミュージックに使われるMIDI信号を扱うもの

●サウンド・ボード…音楽や効果音，サンプリング音声などを扱えるようにするもの

●SCSIボード…ハードディスクやMOディスク，スキャナなどをSCSI接続するときに使うもの



▲《写真9》ハイレゾ・ボードも安価になってきた！

基礎 その●―●4 パソコンを動かすには基本ソフトが必要だ

OSって何？

パソコンを買って，アプリケーション・ソフトを用意しても，そのままでは使えないことがあります。パッケージを見ると，「MS-DOSが必要です」と書かれている場合などがそうです。

MS-DOSのように，パソコンとアプリケーション・ソフトの中継ぎをする，基本ソフトウエアのことをOS（Operation System：オペレーション・システム）と呼んでいます。

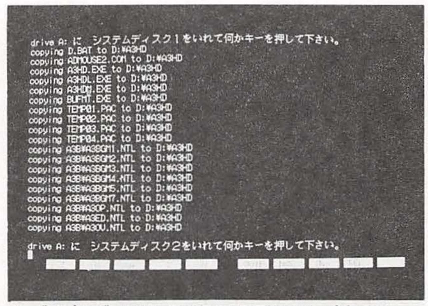
MS-DOSは8086（インテル）系のCPUを対象としたもので，他にも『MacOS』やX68000の『SX-WINDOW』など，いろいろなOSがあります。

たいてい，パソコン本体にはOSが付属してきますが，PC-9801シリーズやFM TOWNSはMS-DOSが別売りになっているので注意しましょう（FM TOWNSは『TownsOS』という，MS-DOSと一部互換のあるOSが付属している）。

今はMS-DOSが主流だ

一部のゲームやアプリケーションをのぞき，PC-9801のソフトはMS-DOSで開発されています（**写真10**）。そして，その実行にはMS-DOSのシステムを組み込む形になっています。

MS-DOSはバージョンがあって，現在はバージョン3.3と5.0の2種類があります（どちらも基本システムが1万円以下で発売されている）。パソコン購入時に，使用目的に合わせてどちらのバージョンがいいかを，店員さんと相談しましょう。


▲《写真10》MS-DOSの画面は少し味気ない

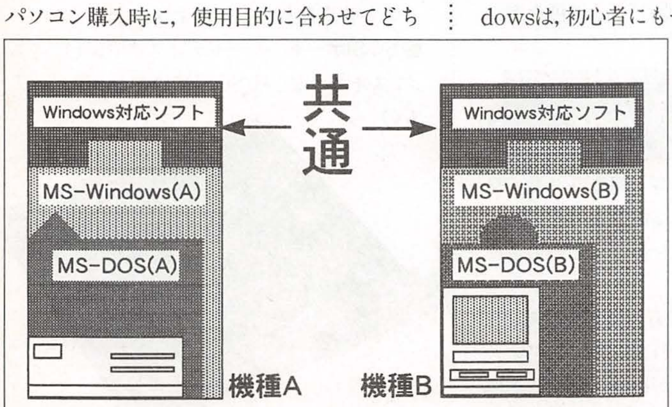
しかし，同じMS-DOSで開発されていても，PC-9801用のアプリケーション・ソフトはFM TOWNSでは使用できません。そこで登場してくるのが，Windowsです。

Windows時代がやってくる！

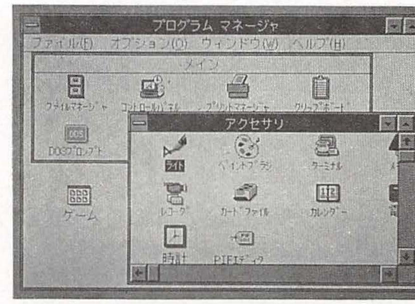
Windowsは，MS-DOS上で動く基本ソフトです。主にマウスを使い，アイコンなどのビジュアルをクリックして使う，ひじょうに操作性に優れている基本ソフトです（**写真11**）。アメリカでは，パソコン・ユーザーの半分はWindowsを使っているなど，これから日本でもかなりの普及が予想されています。

また，Windows対応のアプリケーション・ソフトは，Windowsが動く機種ならどれでも動作します（**第3図**）。操作性も統一されていて，「ソフトを使いこなすのに苦労した」ということも少ないはず。グラフィカルな表示で，直感的に「何の機能」というのがわかるWindowsは，初心者にもやさしい環境を作りだしています。

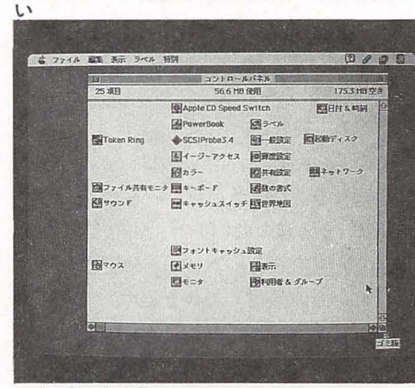
Windowsの日本語対応版バージョン3.1の出荷は，もうすぐです。8086系のパソコンを購入する予定のある人は，Windowsをターゲットに機種選びすることも押さえておきましょう。



▲《第3図》Windows対応ソフトなら，機種を選ばずに使うことができる！



▲《写真11》Windowsは画面が広いほうが使いやすい



▲《写真12》漢字Talk7はCPUパワーが要求される

その他のOS

その他，各機種にはつぎのようなOSがあります。

- ●Macintosh…MacOS（写真12）
- ●X68000…Human，SX-WINDOW
- ●Amiga…Workbench
- ●FM TOWNS…TownsOS
- ●DOS／Vパソコン…DR-DOS

MacOSは，現在『漢字Talk7』となっていますが，GUIの元祖としてその使いやすさに定評があります。また，DOS／Vパソコンの『DR-DOS』はMS-DOS互換のOSで，ファイル圧縮ツールやビジュアル・シェル付属など，高機能が売りになっています。

その他にも，Windowsのライバルとして『OS／2』や『UNIX』など，高機能で使いやすい基本ソフトがアメリカでは注目されているようです。ハードウエアの進歩に目がとらわれがちですが，ソフトウエアも使いやすい環境として進化しているのです。

基礎 その●—●5 ハードディスクはこれから必携だ！

フロッピーディスクだけじゃダメ？

フロッピーディスクの容量は，約1Mバイト。それに対して，ハードディスクは100Mバイト，200Mバイトが当たり前です。速度の差も大きく，**第4図**のようになっています。

これからコンピュータを使うには，必ずハードディスクが必要と考えたほうがよいでしょう。最新アプリケーション・ソフトはハードディスク必須となっていますし，Windowsなど OSレベルでもハードディスクの使用を前提としてます。

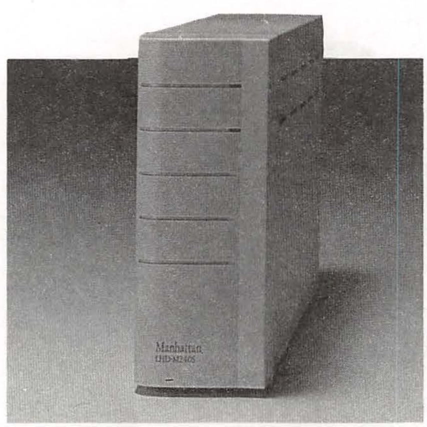
最近のハードディスクは，大容量のものがたいへん安く売られていて，身近な存在となっています。これからパソコンを買う，という人は，ハードディスクも一緒に購入することをおすすめします。

ハードディスクの種類

ハードディスクには，外付型（**写真13**）と内蔵型（**写真14**）があります。

外付型は，パソコン本体の背面にある拡張スロットに接続して使います。拡張スロットを一つ使ってしまうという欠点がありますが，パソコン本体を買い換えても，続けて使えるという長所もあります。

内蔵型は，パソコン本体のカバーを開けて，ハードディスクごと本体の中に入れてしまいます。外付よりもスペースを有効に使え，拡張スロットを使うこともありません。しかし，パソコン本体を買い換えたとき，構造上内蔵できないことがあるので，注意が必要です。



ノート・パソコン用としては，持ち運ぶことを考えて，内蔵するパック型がほとんどを占めています（**写真15**）。

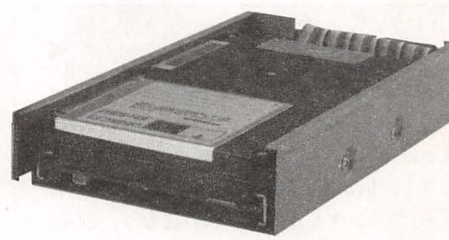
SCSIがいいってホント？

ハードディスクには，接続の規格としてつぎの3種類があります。

- **SASI（サジー）**
- **SCSI（スカジー）**
- **IDE（アイディーイー）**

SASIは，現在ノート・パソコン以外ではほとんど使われていません。中古品でよく売られていますが，ハードディスクは消耗品のため，購入はおすすめできません。

SCSIは，日本では主流の規格で，拡張性の高いことが特徴です。CD-ROMやMOディスク（**写真16**），スキャナなどにもSCSIは利用されています。現在持っているパソコンに，



▲《写真14》内蔵型は専用スロットへ

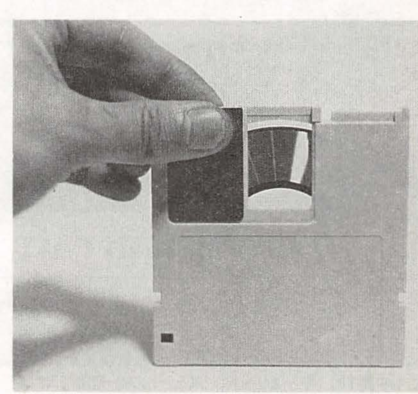
◀《写真13》外付型は拡張スロットに接続する

これからハードディスクを増設してみたいという人向きです。

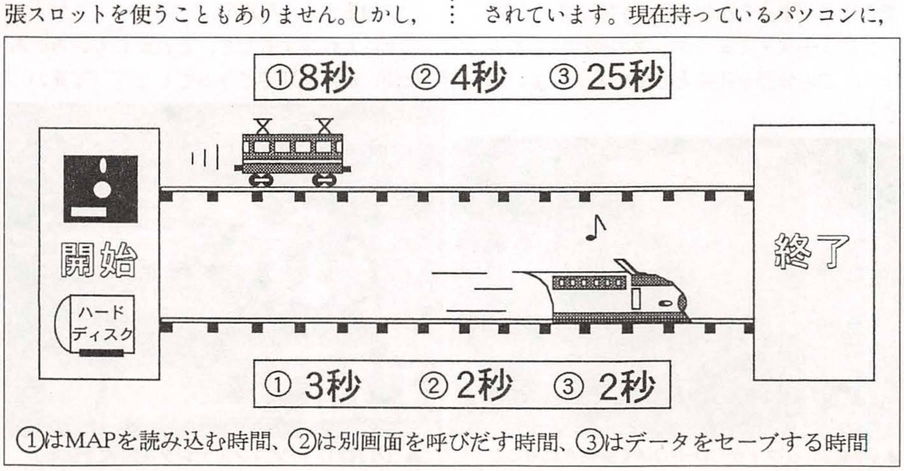
IDEは，DOS／Vパソコンのほとんどの機種で採用されており，アメリカではSCSIよりもメジャーな存在です。PC-9801シリーズの最新機種である，98FELLOWや98MATEに採用されたことで，知っている人も多いのではないでしょうか。IDEは，拡張性が乏しい反面，500Mバイトといった超大容量のものが安価で提供され，高速アクセスできることが特徴です。予算を抑えたい人におすすめです。



▲《写真15》携帯性を損なわないパック型



▲《写真16》光磁気ディスクも安くなってきた



▲《第4図》ベーマガ編集部の測定した，人気ゲーム『AIII』の速度差。上がフロッピー版，下がハードディスク版

基礎 その●-●6 周辺機器で使いかたを広げよう

プリンタで紙に印刷！

プリンタがあれば，ワープロできれいな手紙を書いたり，プログラム・リストを打ちだしたりと，何かと便利です(**写真17**)。最近はカラー・プリンタも安くてきれいになり，CG派にもうれしい状況となっています。

プリンタには，つぎのような種類と特徴があります。

- **ドット・インパクト…印字コストが安くスピードも速いが，印字があらくうるさい**
- **熱転写…本体は低価格だが，印字コスト・パフォーマンスはそれほどよくない**
- **インク・ジェット…印字コストが安い，静か，きれいな印字と3拍子そろっている**
- **レーザー…一番きれいだが本体価格が高い**

最近の主流は，インク・ジェット（バブル・ジェットと呼ぶメーカーもある）とレーザーになりつつあるようです。印字の細かさを表す単位として，DPIが使われています。数字が大きいほど細かい印字が可能となります。パソコン・ショップなどで，印字サンプルを作っていますから参考にしましょう。

スキャナを使えば，写真やイラストをパソコンに取り込めるようになり，よりリアルな文書を作ることができます。CG派におすすめできる周辺機器です。

モデムでパソコン通信ネットワーク

最近パソコン雑誌以外でも，よく「パソコン通信」という言葉を見かけるようになりました。通信をはじめるために，パソコンを購入するという人もいるようです。



▲《写真17》熱転写プリンタは本体価格が安いのが魅力

その利点は，他のメディアにはない情報の速さ，細かさにあるでしょう。新聞社の膨大なデータベースを利用したり，同じ趣味の人で情報を交換したりと，便利で楽しい世界が広がります。

パソコン通信をはじめるには，「モデム」(**写真18**）と「通信ソフト」が必要です。モデムは最近，高性能なものが急激に安くなってきています。購入時のポイントは通信速度で，bpsという単位で表されます。数字が大きいほど，速くデータを送れます。現在の主流は2400 bpsですが，予算に応じて9600bpsなど高速のものをねらうのもいいでしょう。

コンピュータ・ミュージックで名作曲家

「楽器はひけないけど，プロにも負けない音楽を作りだす」，そんな人たちが増えています。コンピュータ・ミュージックの専門誌もあるほど，この分野を趣味としている人は多いのです。



▲《写真18》小型モデムはノート・パソコン向け

コンピュータ・ミュージックをはじめたい，そんな人におすすめできるのが，『ミュージ郎』や『HELLO!MUSIC!』(**写真19**)などの，セット製品です。コンピュータさえあれば，ソフトや音源など必要なものがすべてパッケージ化されているため，コンピュータ・ミュージックをすぐに楽しめます。

その他には？

注目されているメディアとして，「CD-ROM」があります。CD-ROMは，540Mバイトという大容量を持っています（フロッピー・ディスク数百枚分！）。辞書や百科辞典などの膨大な情報を記録したり，画像や音声などマルチメディア・データを供給できる媒体として，使われはじめています。(**写真20**)

また，動画データをハードディスクに録画して編集する，『DTV（デスク・トップ・ビデオ)』も登場するなど，これからもいろいろな使いかたが期待できるでしょう（**写真21**)。



▲《写真19》キーボード，スピーカを追加すればバツグンだ



▲《写真20》ソフトがCD-ROMで提供されることもある



▲《写真21》パソコンでデジタル動画を編集！

基礎 その7 パソコン・ショップを活用しよう

実物に触れてみよう

「パソコンを，買う！」

そう決心したら，さっそくパソコン・ショップをのぞいてみましょう。

いくら情報を集めても，実際に使ってみなくては，そのパソコンの本質はわかりません。

デモンストレーションを見たり，動いているソフトを使ってみるなど，買う前に必ず自分の目で確認するようにしましょう。ショップによっては，お目当てのソフトウエアを体験させてくれるところもあるようです（写真22）。

新情報の入手も速い！

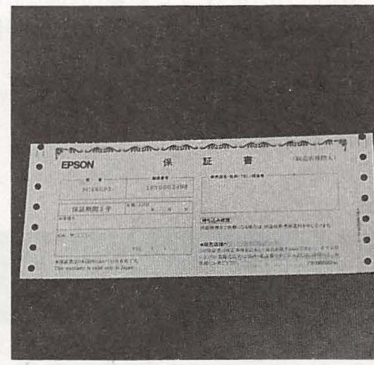
パソコン・ショップには，つねに新しい情報が入ってきます。

最近は，パソコンの製品のサイクルも短くなってきて，実売価格の変動も激しくなっています。これから発売される新製品の情報や価格など，店員さんにいろいろ聞いてみるのもいいでしょう。

また，いざパソコンを買いに行って，お目当ての製品や周辺機器がなかったりすることもあります。とくに新製品は品薄になりがちですから，事前にショップへ電話確認するようにしましょう。



▲《写真22》デモを見れば，その機種の特徴がわかるはず



▲《写真23》保証書は大切に保管しておこう

値段交渉はできるの？

ショップによっては，「どのお客さんにも同じ値段で買ってもらう」という考えかたのもと，表示価格からはいっさい値引きをしない，というところもあります。

しかし，秋葉原など価格競争がはげしいところでは，毎日値段が変わるのも珍しくありません。少しでも安く買いたい，そんなあなたに，つぎのような買いかたをおすすめします。

●まとめて買う

パソコンをはじめるのに必要なものを，一度にまとめて購入しましょう。単体で買うよりまとめて買ったほうが，値引き率も変わってくるはずです。

●現金払いて持ち帰る

可能ならば，この組み合わせが一番お得なはず。「現金で今日持って帰ります」といえば，少し安くしてくれるかも。

●セール期間をねらう

ショップによってもちがうのですが，ボーナス期間などはたいていセールをしています。展示品処分など，新品同様のものが安く買えたりしますから，チェックしておきましょう。また，新製品が発表されると，現行機種は安くなりますのでねらい目です。

購入時にはここに注意！

さて，機種の選択も終わって，いよいよ購入するときがやってきました。

現金一括なら問題ありませんが，予算のつごうでローンを組む場合もあるはずです。学生の場合は，保証人が必要になりますから，両親の許可をきちんと取るようにしましょう。

また，社会人でもカードがない場合は，身分証明書やハンコなどが必要ですから，忘れないように。

本体に限らず，周辺機器にも「保証書」があります（写真23）。購入のさいは，必ず保証書にショップのハンコが押されていることを確認しましょう。これがないと，修理を受け付けてもらえないこともありますから，注意が必要です（ショップによっては独自の保証書を発行するところもある）。

Shop Interview



ソフマップ東京12号店

清水昭裕さん

〒101東京都千代田区外神田4-5-8松孝ビル
☎03-3253-0631

――ショップでパソコンを購入するときに，気をつけることは？

そうですね，パソコンを何に使うのか，目的がはっきりしていたほうが，応対しがいがありますね。最近，「98FELLOWが安いから」という理由だけで買ったお客さんが，数日で「やっぱり98MATEがいい」と新しく買い直したことがありました。これはお金のムダですよね。「何がしたい」ということがきまっていれば，私たちもお客さんに満足していただけるよう，精一杯アドバイスできますが。

――通信販売について注意することは？

地方のお客さんには，通信販売もサポートしています。しかし，電話では細かいアドバイスは伝わりにくいですから，くわしい友人に聞いたり，雑誌などで情報を集めた上で，電話するのがいいと思います。

――中古品を買うときはどうでしょう？

中古といっても，新品同様の新古品から，かなり使い込んだものまであります。値段だけにつられて安いものを買っても，故障して使えなくなったりしますから注意が必要です。

――最近，パソコン本体を購入する人の動向で，注目することはありますか？

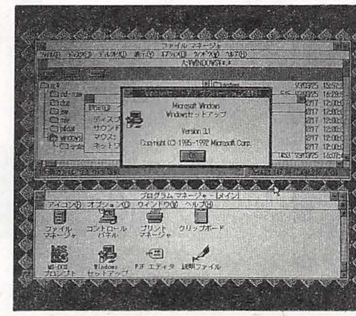
「はじめてパソコンを買う」という人でも，ノート・パソコンを選ぶことが多くなってきました。とくに最近では，値段が張るのにもかかわらず，カラー液晶タイプが売れてますよ。

Windows新時代到来，画面は広く使おう！

ディスプレイ&ビデオボードのグレード・アップ作戦！

Windowsを使うときは，画面が広ければ広いほど快適な環境で作業ができます。でも，PC-9801シリーズの標準解像度は640×400ドット。Windowsをやるにはちょっとせまいかもしれません。

海外で爆発的に普及したWindows3.1が発売されるまえに，あなたの98の画面をグレード・アップしませんか？



《写真1》日本語Windows3.1の画面

日本語Windows3.1 ついに登場！

日本よりも一足早く，昨年の春にアメリカのマイクロソフト社がWindows3.1をリリースしました。旧バージョンであるWindows3.0に2,000か所もの細かな改良を加え，操作性やスピード感，安定性を追求したWindows3.1は，アメリカからヨーロッパにかけて爆発的に普及しました。

それから1年経った今年，ついに日本語Windows3.1が登場します。

国内外のパソコン・メーカーの低価格競争の結果，Windowsを動かすに十分な能力を持った高性能パソコンを，以前には考えられなかったほどに安く簡単に手に入れることができるようになりました。誰にでもWindowsを使うことができる時代になったわけです。

Windowsだからこそ画面は広く使いたい

Windowsの長所は，複数のソフトを切り換えながら使って作業の効率をアップするという点にあります。窓の大きさは自由に変更することができるので，画面が許す限り大きく開いて使いたいものです。

実際に，複数のWindowsを開いてソフトを走らせ，お互いにデータ交換を行なったりすると実感できると思いますが，窓は広く開けて使ったほうが作業効率がアップします。一度に多くの情報を目で確認したり操作したりできるわけですから，当然のことでしょう。

Windowsでは，パソコンの画面面積が作業机の広さに相当します。一度に開いておける書類が多い大きな机ほど，何をするにも便利なはずです。

98シリーズの画面はどうか？

ノーマルのPC-9801シリーズは，640×400ドットの解像度を持っています。MS-DOSのソフトを使っている限り，不自由を感じることはありませんが，いざ，Windowsを使おうとすると途端にせまく感じます。640×400ドットの解像度ではしかたがないかもしれません。

だからといって，画面を広くするために今よりも大きなサイズのディスプレイを準備すればいいかというと，それはまちがいです。基本的には640×400ドットの解像度は変わりませんから，大きなディスプレイをつないでも一度に表示する情報量は変わりません。

ビデオボードをグレード・アップしよう

このような画面の狭さを解消するために，いろいろなメーカーから高解像度ビデオカードが発売されています。そのほとんどが，パソコンの裏面にある拡張スロットに増設するタイプなので，手軽に高解像マシンにグレード・アップさせることができます。

これらの高解像度ビデオボードは，標準搭載のビデオボードよりも高速表示することが可能なので，別名『ウィンドウ・アクセラレータ』とも呼ばれています。画面表示のスピードが向上すると，パソコン全体のスピードのアップにもつながり，Windowsを快適に利用することができるようになります。

また，256色や1677万色など，標準搭載のビデオボードでは表示できない色を発色できるようになるものもあり，自分の目的に合わせて選択しましょう。

ディスプレイもグレード・アップ！

98シリーズ標準の640×400ドット専用ディスプレイは，それ以上の解像度には対応していません。ビデオボードを高解像度（ハイレゾ）化すると，ディスプレイも合わせてグレード・アップする必要があります。

そのためには，ビデオボードとディスプレイの相性を知る必要があります。それぞれのビデオボードは，『走査周波数』と呼ばれる特性があり，対応したディスプレイでないと表示ができません。ディスプレイを購入する場合は，お店の人と検討しましょう。

なお，標準的なビデオボードの解像度と水平周波数の特性は**第1表**のようになっています。ディスプレイ選びのときの参考にしてください。

ディスプレイには，単一の走査周波数にのみ対応しているタイプと，幅広い周波数に対応しているタイプがあります。それぞれ，シングル・スキャン，マルチ・スキャン（マルチ・シンク）と呼ばれています。

ここで紹介している解像度を自由に変更できる高性能ビデオボードを使う場合は，幅広い走査周波数に対応しているマルチ・スキャン・ディスプレイが便利です。対応する周波数帯ならば，どんなビデオボードにも，またどんなパソコンにも対応することが可能です。

ただ単に高解像の画面がほしいというだけではなく，他のパソコン（DOS/VやMacintosh）もつなぎたいと思っている人には，マルチ・スキャンがオススメです。

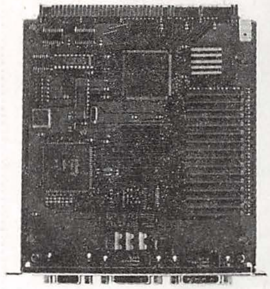
まとめ

まもなく日本語Windows3.1が発売になります。かなりの改良が加えられ操作性も向上したので，まちがいなく日本でも広く普及することとと思います。

Windowsを使うなら，作業のしやすい広い画面が必要不可欠です。いろいろなメーカーから，さまざまな種類のビデオカード，ディスプレイが発売になっていますので，予算と目的に合わせて選びましょう。

オリジナルの高速描画チップを搭載！

GA-1280A・GA-1024A



GA-1280 Aでは，最大1,024×768ドットまで，GA-1024 Aでは640×480ドットまで，65,536色のハイカラー表示が可能です。また，NEC標準のRGBコネクタの他に，DOS/Vパソコンで標準的な仕様のRGBコネクタが準備されていますので，国内外のほとんどのディスプレイを使用することが可能です。

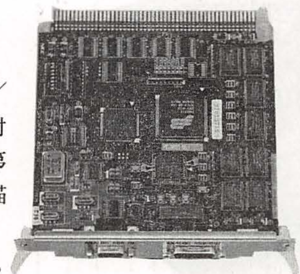
Windowsを少しでも速く使いたい人にぴったりです。

●SPEC●　※NI=ノンインターレース，I=インターレースの略です

製品名	GA-1280A	GA-1024A
価　格	64,000円	39,000円
対応解像度	640×400(65,536色)	640×400(65,536色)
最大発色数	640×480(65,536色：NI)	640×480(65,536色：NI)
スキャン方式	800×480(65,536色：NI) 800×600(65,536色：NI) 1024×768(65,536色：NI) 1280×960(1677万色中256色：NI) 1280×1024(1677万色中256色：NI)	800×480(65,536色：I) 800×600(1677万色中256色：NI) 1024×768(1677万色中256色：NI)
対応機種	PC-9801シリーズ(CPUが286以上)	
メーカー	アイオーデータ機器	アイオーデータ機器
問い合わせ先	0762-60-3366	0762-60-3366

PC-9821Aのローカルバスにも対応！

PC-9821A-E01
PC-9801-85



PC-9821A-E01は，PC-9821Ae／As／Ap専用の製品で，ローカル・バスに対応した拡張スロット（本体背面にある第3，第4スロット）に装備することによって，高速描画を実現します。

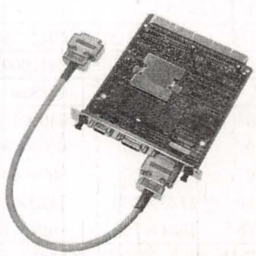
PC-9801-85は，PC-9801シリーズ中，386SX以上のマシンで使用できます。

●SPEC●

製品名	PC-9821A-E01	PC-9801-85
	ウィンドウ・アクセラレータ・ボードA	ウィンドウ・アクセラレータ・ボードB
価　格	70,000円	70,000円
対応解像度 発色数 スキャン方式	640×400(1,677万色中256色) 640×480(1,677万色中256色) 1,120×750(1,677万色中256色：I) 1,024×768(1,677万色中256色：NI/I)	
対応機種	PC-9821Ap/As/Ae	PC-9801シリーズ(CPUが386SX以上)
メーカー	NEC	
問い合わせ先	03-3452-8000	

エプソンの新しい拡張ビデオボード登場！

PCSKB2・PCHKB2



それぞれ，PCSKB，PCHKBの後継機種で，新たに800×600ドットの表示が可能になりました。ビデオメモリとして，標準で1Mバイト搭載しているので，すべてのモードにおいて，256色表示を行なうことが可能です。

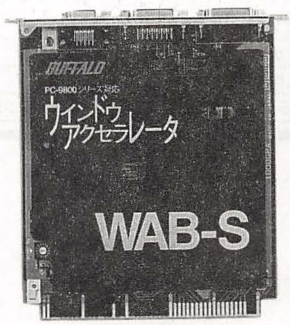
PCSKB2はPC-486シリーズ専用，PCHKB2はエプソン製の386SX以上のCPUを持つマシン専用になっています。

●SPEC●

製品名	PCSKB2	PCHKB2
	PC-486専用拡張ビデオボード	拡張ビデオボード
価　格	60,000円	60,000円
対応解像度 最大発色数	640×400(1,677万色中256色) 640×480(1,677万色中256色) 800×600(1,677万色中256色：NI/I) 1,024×768(1,677万色中256色：NI/I)	
対応機種	EPSON PC-486GR/GR+/GR SUPER	PCシリーズ(CPUが386SX以上)
メーカー	エプソン	
問い合わせ先	03-3377-3500	

低価格ビデオボードの決定版！

WAB-S



29,800円という低価格ながら，640×480ドットで1,677万色，800×600ドットで65,536色表示を行なうことができます。また，1,024×768ドットの高解像度に渡ってノンインターレース表示が可能で，本格的なハイレゾ表示に耐えられる機能を持っています。

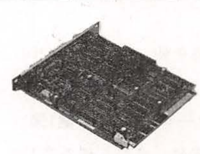
描画チップとして定評のあるCL-GD5426を搭載し，安定した描画スピードを実現します。

●SPEC●

製品名	WAB-S
価　格	29,800円
対応解像度 最大発色数 スキャン方式	640×400(4096色中16色：NI) 640×480(1677万色：NI) 800×600(65,536色：NI) 1024×768(256色：NI/I)
対応機種	PC-9801シリーズ(CPUが286以上)
メーカー	メルコ
問い合わせ先	052-251-8365

ボードとディスプレイがセットに！

Win MRG KIT





Win MRG KIT（ウインマーグ・キット）は高解像度ビデオカードと4モード対応のディスプレイをセットにした10万円を切る画期的な低価格製品です。

ボードの発色数はあまり豊富ではありませんが，少ない予算で1,024×768の高解像度の環境をそろえたい人には，ぜひともおすすめのセットです。

●SPEC●

製品名	Win MRG KIT
価　格	98,000円(ボードセット価格)
ディスプレイドットピッチ	0.28mm
ディスプレイ解像度	640×400 640×480 800×600 1024×768
走査周波数水平	24.83/31.5/35.2/35.52kHz
垂直	56.4/59.9/56.2/87.0Hz

画面サイズ	14インチ
ボード対応解像度	640×400(16色：NI)
発色数	640×480(256色：NI) 800×600(256色：NI) 1,024×768(16色：NI/I)
対応機種	(PC-9801シリーズCPUが386SX以上，もしくは同社のパワーアップ・キット486GT-Rを搭載した286マシン)
メーカー	エーピーエム
問い合わせ先	03-3861-9681

おすすめの高解像度ディスプレイはコレだ！

14インチから17インチの手ごろな大きさで高解像度ビデオカードに対応したディスプレイを集めてみました。

ここで紹介するディスプレイは，前のページで紹介したビデオカードなら，すべての組み合わせで使用することが可能です。

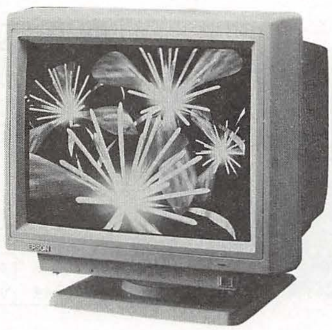
ビデオボードのグレード・アップを考えている人は，予算と使う目的（走査周波数や画面のサイズ，他機種との接続など）に合わせて，ディスプレイとの組み合わせを考えてください。



《写真9》 MF-5517J



《写真10》 PC-KM151



《写真11》 CR-7500



《写真12》 CMT-D14UM5



《写真13》 CPD-1431

《第1表》 ビデオボートの解像度と水平周波数

解像度	水平周波数
640×400	24.8 kHz
640×480	31.5 kHz
800×600	38 kHz
1024×768	56.5 kHz
1120×750	50.0 kHz

●高解像度ディスプレイ一覧表●

※NI＝ノンインターレース，I＝インターレースの略です

製品名	MF-5517J	PC-KM151	CR-7500	CMT-D14UM5	CPD-1431
価格	108,000円	148,000円	248,000円	118,000円	133,000円
ドットピッチ	0.28mm	0.28mm	0.28mm	0.28mm	0.25mm
対応解像度	640×400 640×480 800×600 1120×750 1024×768	640×400 640×480 800×600 1120×750 1024×768	640×400 640×480 800×600 1120×750 1024×768	640×400 640×480 800×600 1120×750 1024×768	640×400 640×480 800×600 1120×750 1024×768
走査周波数水平	24.8-57kHz	24.8-57kHZ	24.83/31.47/37.88/50.03kHz	24-50kHz	28-58kHz
垂直	55-90Hz	55-90Hz	56.4/59.9/60.3/60.1Hz	50-90Hz	55-116Hz
スキャン方式	NI	NI	NI	NI	NI
タイプ	マルチスキャン 短残光型	マルチスキャン 短残光型	マルチスキャン 短残光型	マルチスキャン 短残光型	マルチスキャン 短残光型
画面サイズ	17インチ	15インチ	17インチ	14インチ	14インチ
メーカー	飯山電機	NEC	エプソン	サンヨー電機	ソニー
問い合わせ先	03-3265-6081	03-3452-8000	03-3377-3500	03-3458-7066	03-3448-2854

インターレースとは？

ディスプレイは，走査線と呼ばれる電子の線で画面を映しだしています。この走査線は，〝画面の左から右へと移動し終えたら一段下がって再び左から右へと移動する〟という過程を超高速で繰り返して，1枚の画面を作りだします。

この走査線が細ければ細いほど画面の解像度が上がる（ハイレゾ画面に対応できる）わけです。

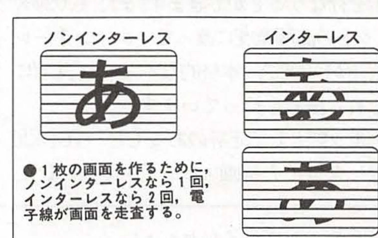
しかし，解像度が上がるにしたがって，1枚の画面を完成させるために，先ほどの過程を何度も何度も繰り返さなければならず，画面の下を表示させている頃には，上のほうが暗くなってしまうという現象が起きてしまいます。

こういった現象を防ぐには二つの方法があります。

①非常に高速で描画が可能な高価な表示回路を使う

②比較的安価な表示回路を使って1画面を2回にわけて表示させる

この②の方法がインターレース表示（第1図）です。走査線が走る道筋を，上から偶数番目・奇数番目にわけて表示します。上から下へと2回に渡って表示を行なうため，画面全体の明るさを保つことができます。①のような高価な回路を組まなくても，高解像度表示を行なうことができるのが大きな利点でしょう。



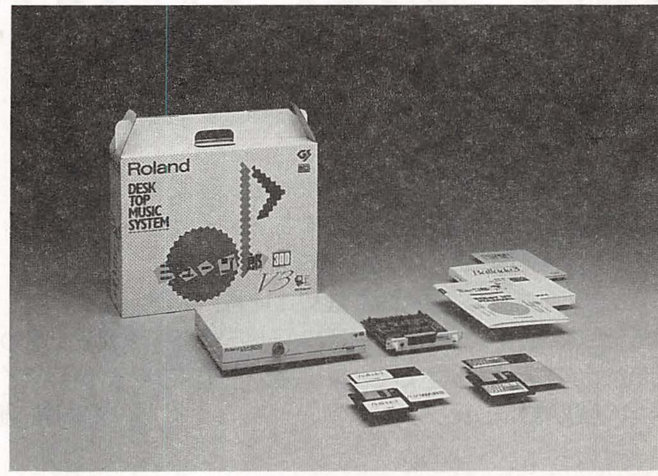
《第1図》ノンインターレース表示とインターレース表示

ただし，インターレース表示は2回にわけて画面を表示するために，ノンインターレース表示とくらべると画面がやや暗めなので，購入を考えている人は一度店頭で画面を確認したほうがいいでしょう。

New **PRODUCTS**

ラインナップを一新したコンピュータ・ミュージック・システム

ミュージ郎に新しい仲間が増えた！



マウスでディスプレイ上に譜面を書くだけで，音楽の知識がなくてもMIDIシンセサイザの演奏ができてしまうDTM(デスクトップ・ミュージック)システム，ローランドの「ミュージ郎」シリーズが一新。10機種が発表されました。さっそくその概要をお知らせしましょう。

多様化したミュージ郎シリーズ

音楽の知識がなくても誰でも楽しめる，人気の「ミュージ郎」シリーズが，さらに強化されました(タイトル写真は，ミュージ郎300 V3)。

今回の新製品(**下表**)の特徴は以下のとおりです。

①多機種への対応

これまでのPC-9801用「ミュージ郎300／500」，FM TOWNS用「ミュージ郎音楽教室」，Macintosh用「ミュージ郎for Mac」に加えて，台頭してきたDOS／V(IBM AT ISAバス) マシン用の3機種(ミュージ郎300BOARD V3/55/50K)を新発売。

②ソフトのグレード・アップ

マウスで譜面を入力する機能はもちろん，直接MIDIキーボードからデータ入力，楽譜のプリント機能，トラックが16トラック仕様に拡張されるなど，入門者だけでなく，上級ユーザーの要望にも応えたソフト(ダイナウェアの「Ballade3」，Macintosh用は「Ballade」)にバージョン・アップ。

さらに，もっと簡単に音楽を楽しみたいユーザー向けに，PC-9801用にはインターネットの「SINGER SONG WRITER(エントリ・セット)」，DOS／VとMacintosh用にはPG Musicの「Band-in-a-Box GS」という自動伴奏ソフトを同梱した。

その上Macintosh用には，パスポートデザインのプロスペック高性能ソフト「Turbo Trax」も同梱している。

③シリアルMIDIインターフェースに対応

RS-232C／422といったパソコンのシリアル端子に直結でき，取り扱いが簡単な音源モジュールSC-55mkIIをバンドリングしたセットも新発売(ミュージ郎55)。

④インターフェース・ボード＆音源一体タイプを発売

MIDIインターフェース・ボードと音源を一体化したタイプも発売(ミュージ郎300BOARD V3)。

⑤スピーカー付キーボードをバンドリングしたセットも発売

音源モジュールとRS-232C／422タイプのMIDIインターフェースを内蔵したキーボードSK-50と各パソコン用ソフトをバンドリングしたセットを発売(ミュージ郎55K)。

以上のように，数多く特徴が盛り込まれており，より幅広いユーザーにも受け入れらるものを目指しています。

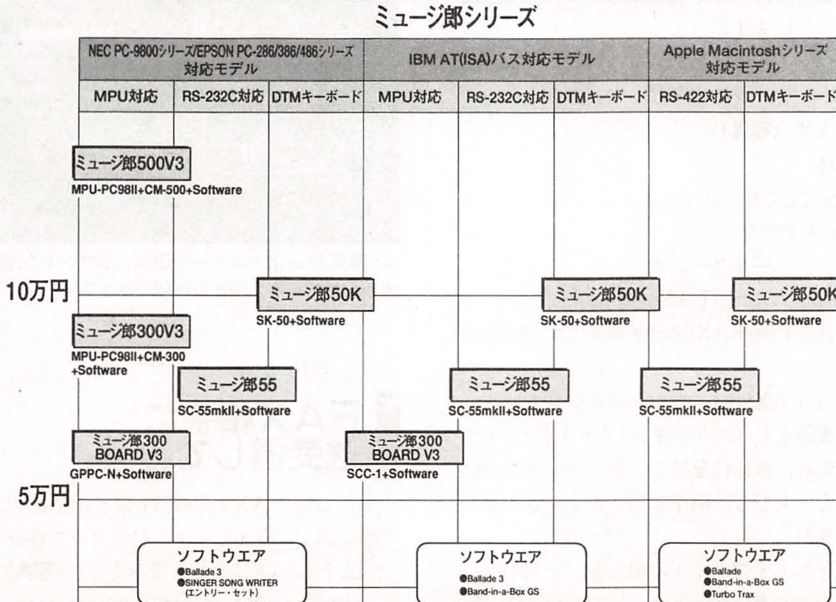
■価格

300 V3(PC-9801用) 88,000円
500 V3(PC-9801用) 145,000円
300BOARD V3(PC-9801／IBM AT用) 各69,800円
55 (PC-9801／IBM AT／Macintosh用) 各85,000円
55K (PC-9801／IBM AT／Macintosh用) 各99,800円

■問い合わせ先

〒101東京都千代田区神田須田町2-11
ローランド(株) ☎03-3251-5595

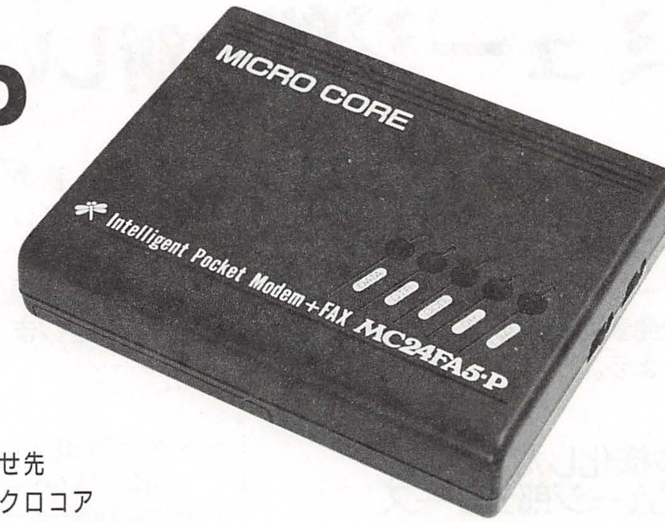
'93 ROLAND DESK TOP MUSIC SYSTEM ラインナップ
ミュージ郎シリーズ



FAXモデムを使ってFAX送信に挑戦

MICROCORE
MC24FA5・P

価格34,800円



最近，FAXモデムが，多くのメーカーから，発売されています。パソコン通信が広まった日本に，アメリカからFAX機能という波が，押し寄せてきました。

パソコン通信をやらない人には，縁がないと思われがちなモデムですが，FAX機能があれば，いろいろと面白い使いかたができます。今回は，そんな応用編も紹介していきたいと思います。

■問い合わせ先
（株）マイクロコア
☎03-3448-0811

これからは，モデム＝FAXの時代

普通のモデムとFAXモデムの違いは，ズバリFAX機能が付いていることです。FAX機能というのは，FAXとパソコンの間で，図形や，文書のやりとりができるたいへん便利な機能です。

これまでは，FAXならFAXどうし，パソコンならパソコンどうしでしか，書類やメールをやりとりすることができませんでした。

図形や画像が相手に届いたら，すぐわかることを，お互いにパソコンやFAXを持っていないがために，一生懸命電話で説明したなんてこともよくあります。

日本では，まだなじみの薄いFAXモデムですが，アメリカではけっして珍しい存在ではありません。モデムといえば，FAX機能が付いているのが，あたりまえなのです。

コンピュータを持っていない人に，文書を送りたい場合，プリンタで出力して，FAXで送るという作業はとても面倒ですし，能率的とはいえません。また，紙のムダ遣いにもなり，環境問題がしきりに取りあげられている今，情報化社会が自然を破壊しているといわれかねないでしょう。

FAXモデムを買うときに

FAXモデムは，今回紹介するマイクロコア社をはじめ，多くのメーカーから発売されています。

ただし，FAXモデムを購入するときに，チェック・ポイントが一つあります。

FAX機能を使って，FAXと送受信しようとする場合，そのためのFAXソフトが必要です。メーカーによって，そのFAXソフトが，付属していない場合がありますので，これからFAXモデムを買う人は，店員さんに確認してください。

マイクロコアのモデムを使ってみよう

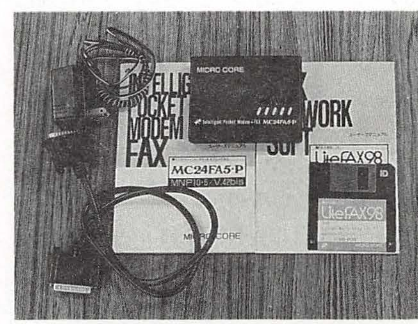
ここで使用するモデムは，マイクロコアの新製品，MC24FA5・Pです。このMC24FA5・Pは，FAX機能を持ち，またモデムとしても2400bpsMNP5と，現在主流のモデムの性能を持っています。

では，さっそく箱から取りだしてみましょう。パッケージの中身は，つぎのようになっています（**写真1**）。

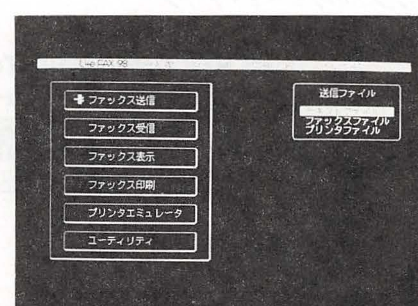
- ●本体
- ●RS-232Cケーブル
- ●ACアダプタ
- ●モジュラー・ケーブル
- ●Lite FAX98（FAXソフト）
- ●本体とLite FAX98のマニュアル（各1冊ずつ）

Lite FAX98は，シンプルながらも，基本的な機能をしっかりと押さえたFAXソフトです。優れた操作性を持ち，パソコン通信の経験のない人でも，簡単に扱うことができます（**写真2**）。

テキスト・ファイルの他にも，一太郎や，松などの文書，Loutus1-2-3などで，作成したデータベース資料を，FAXに送信することもできます。



▲《写真1》パッケージの中身はコレだ！

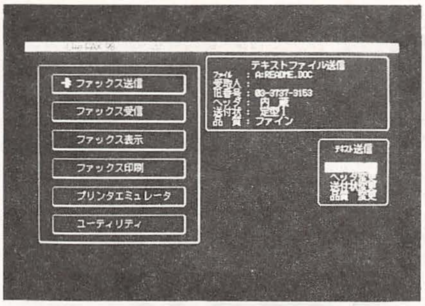


▲《写真2》送信メニューの画面。コマンドを選択するだけで，さまざまな機能が使える

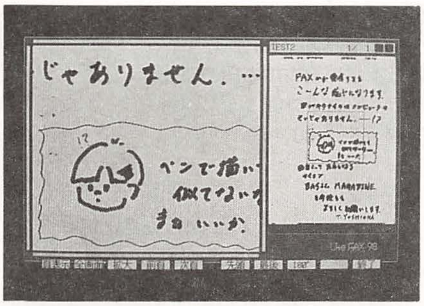
FAX相手に送受信してみる

それでは，FAXとの通信とはどんなものか，実際に試してみましょう。ワープロで作成した文書を，FAXに送信してみました（**写真3**）。

一太郎などのワープロで作成したファイルをFAXに送信するためには，FAXファイル



▲《写真3》FAX送信中。今や，パソコンでFAXが送信できる時代なのだ！



▲《写真4》FAXビュアー。紙に印刷しなくても通信の内容が読める。紙資源の節約にも役立つ！

オムロンからモデム4機種発売！

新発売の4機種は，すべて2400bpsでエラー訂正機能として，CCITT V4.2，MNPクラス4の他に，MNPクラス10を採用しています。このMNP10というのは，携帯電話といった移動体通信や，回線の状況が悪い場合に使用すると威力を発揮します。

今回のポケット・タイプの機種は，どれも縦68ミリ横93ミリ厚さ26ミリと大変コンパクトなサイズになっています。MD24FL10Vと同じ機能を持ち，Macintosh用のRS422ケーブルが付属したMD24FL10V（M）と，FAX機能を追加したMD24XT10Vがあります。



▲《写真5》MD24FL10V

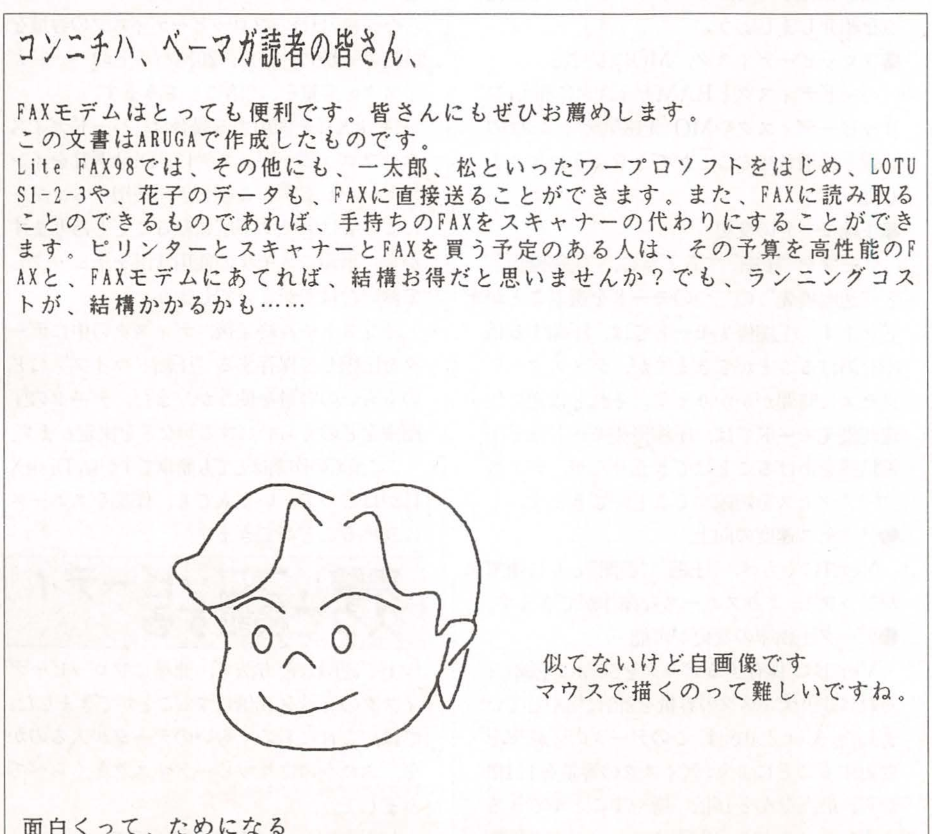
《第1表》オムロンの新モデル4機種スペック表

製品名	スピード	データ圧縮機能	価格	発売時期	タイプ	備考
MD24FL10V	2400bps	MNP5/V4.2bis	21,800	4月1日	ポケット	
MD24FL10V(M)	2400bps	MNP5/V4.2bis	21,800	4月1日	ポケット	
MD24XL10V	2400bps	MNP5/V4.2bis	26,800	5月中旬	ポケット	FAX機能付き
MD24XT10V	2400bps	MNP5/V4.2bis	29,800	6月中旬	ボックス	FAX機能付き

に変換する必要があります。

まず，メニュー内の「プリンタ・エミュレータ」を選択して，Lite FAX98に付いているプリンタ・エミュレータを常駐させます。つぎにワープロを起動し，ふつうにプリンタへ文書を印刷する要領で送信したい文書をプリント・アウトします。このとき，プリンタは動きませんが，印刷が終了すると，FAXファイルが作成されています。

ここで注意しておく点は，プリンタ・エミュレータを常駐したまま，電源をオフにすると，ディスク・エラーを起こすことがあるということです。途中でリセットするときは，必ず解除するようにしてください。



コンニチハ、ベーマガ読者の皆さん、

FAXモデムはとっても便利です。皆さんにもぜひお薦めします。
この文書はARUGAで作成したものです。
Lite FAX98では、その他にも、一太郎、松といったワープロソフトをはじめ、LOTUS1-2-3や、花子のデータも、FAXに直接送ることができます。また、FAXに読み取ることのできるものであれば、手持ちのFAXをスキャナーの代わりにすることができます。ピリンターとスキャナーとFAXを買う予定のある人は、その予算を高性能のFAXと、FAXモデムにあてれば、結構お得だと思いませんか？でも、ランニングコストが、結構かかるかも……

似てないけど自画像です
マウスで描くのって難しいですね。

面白くって、ためになる

▲《第1図》送信結果

さて，いよいよ送信です。メニューの「ファックス送信」を選択して，画面にしたがって，先ほどのFAXファイルを送信します。

送信の結果が，**第1図**です。プリンタで印刷したものと，ほとんど変わらないきれいな文書だと思いませんか？

今度は，FAXから送られてくる文書を，受信してみましょう。メニューの「ファックス受信」を選択して，受信待機の状態にしておきます。あとは，FAXから送られてくるのを，待つだけです。

受信したデータは，画面に出力することができます（**写真4**）。また，ファイルとして，ディスクに保存しておくこともできますから，印刷する手間も省け，紙資源の節約にもなります。

これから買うなら，FAXモデム

今回紹介したMC24FA5 Pは，すぐに使えるFAXソフトLite FAX98が付いて，34,800円という低価格です。ふつうのモデムを買う予算に10,000円ほど追加するだけでFAX機能が付くことを考えると，とてもお買い得ではないでしょうか。

また，FAXモデムの使いかたの応用として，手持ちのFAXを，プリンタやスキャナーの代用品として使うこともできます。FAXとFAXモデムを買って，通信も，印刷も，画像取り込みもできるシステムを組むというのも，かしこいユーザーのなせる技ですね。

あなたのディスクの容量は大丈夫?

ディスク大容量化ツール

PC-9801シリーズ対応

DiskXII Ver.2.0

『DiskXII』は,「ハードディスクの容量を2倍にするソフト」としてハードディスク・ユーザーの人気を集め,パソコン・ショップでのソフトの売上ランキングの上位を保っています。
その『DiskXII』がバージョン・アップして,新たに『DiskXII Ver.2.0』として生まれ変わりました。
さっそく,その機能と魅力を紹介しましょう。

価格12,800円

■問い合わせ先
エー・アイ・ソフト(株)
〒182 東京都調布市布田1-29-2
ビルディング川口6F
☎0424-85-7400

『DiskXII』で容量不足を解決!

『DiskXII』(ディスク・エックス・ツー)は,ディスクの容量を倍にしてくれるソフトです。つまり,100Mバイトの容量を持つハードディスクにDiskXIIをインストールすれば,なんと,200Mバイト相当のハードディスクに変身させることができるのです。

近年の大容量・複雑化の一途をたどるソフトウエアのおかげで,ハードディスクの容量は,いくらあっても足りません。慢性的な容量不足に悩むユーザーには,ハードディスクの買い替えを考える前に,ぜひとも試してみてください。

それでは,DiskXIIがどうやってディスクの容量を倍にしてくれるのか,その秘密を簡単に紹介しましょう。

DiskXIIの秘密

ディスク容量倍増の秘密は,DiskXIIによるデータの“圧縮”と“展開”にあります。

“圧縮”とは,パソコンで作ったデータを,コンパクトに縮めることです。たとえば2Mバイトのデータを圧縮すると,ほぼ半分の大きさの1Mバイトにすることも可能です。

ところが,このように圧縮されたデータは,単なる数値データに変換されているので,そのままでは使うことはできません。

一度,圧縮されたデータをもとの大きさにもどし,パソコンで使用可能な状態に“展開”する必要があります。

DiskXIIは,この“圧縮”と“展開”を自動的に行ないます。

つまり,データを保存するときには,自動的に“圧縮”しながらセーブ。データを読み込むときには,自動的に“展開”しながらロードしてくれるわけです。

DiskXIIVer.2.0の機能強化点

DiskXII Ver.2.0は,Ver.1からいろいろな機能が充実し,さらに信頼性も向上しています。エプソンの新機種『PC-486GR+』や『PC-486GR SUPER』などのハードディスク搭載モデルには,DiskXIIが標準バンドルされているほどです。

では,Ver.1とくらべてVer.2.0は,どんな点が強化されたのでしょうか。おもな強化点を紹介しましょう。

●フロッピーディスク,MOにも対応

ハードディスクとRAMディスクに加え,フロッピーディスクやMO(光磁気ディスク)の容量も倍増させることができるようになりました。

●圧縮モードの変更

データを“圧縮”するときに,“圧縮優先”と“速度優先”の二つのモードを選ぶことができます。圧縮優先モードでは,圧縮する倍率をあげることができますが,ディスク・アクセスに時間がかかります。それとは逆に,速度優先モードでは,圧縮優先モードほど圧縮倍率をあげることはできませんが,ディスク・アクセスを短縮することができます。

●アクセス速度の向上

Ver.1にくらべ,“圧縮”“展開”ともに速度がアップし,よりスムーズな操作ができます。

●データ圧縮率の変更が可能

Ver.1は,保存するデータを50%に圧縮し,それによりディスクの容量を2倍に増やしていました。Ver.2.0では,このデータの圧縮率を変更することにより,ディスクの容量を1.1倍から,最高なんと16倍に増やすことができるようになりました(実際には,データの種類により16倍ものデータが入りきらないこともあります)。

なお,Ver.2.0はVer.1の完全上位互換で,Ver.1で作った倍増ディスクをそのまま使うことができます。また,新しい機能も“圧縮モードの変更”をのぞき,すべて使用可能ですから,Ver.1のユーザーも,安心してVer.2.0にバージョン・アップできます。

実験! DiskXIIの性能チェック

では,実際にDiskXIIでディスクの容量を増やす実験をしてみましょう。

今回は2HDのフロッピーディスクの容量を最高の16倍に,また,20Mバイトのハードディスクの容量を,2倍にしてみます。

DiskXIIを使用する場合は,ハードディスクやフロッピーディスクに,DiskXIIをインストールします。このとき,使用するソフトによってはメモリ不足になることもありますから,事前にメモリの使用状況をチェックしておいたほうがよいでしょう。

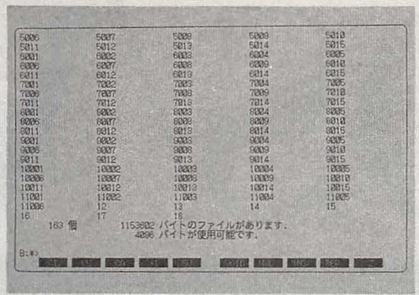
インストール終了後,ディスクの中にデータを圧縮して保存する“圧縮ドライブ”にどのくらいの容量を使うか,また,データの圧縮率をどのくらいにするかなどを決定します。

ここまでの作業はとても簡単ですから,DiskXIIがはじめてという人でも,作業をスムーズに進めることができます。

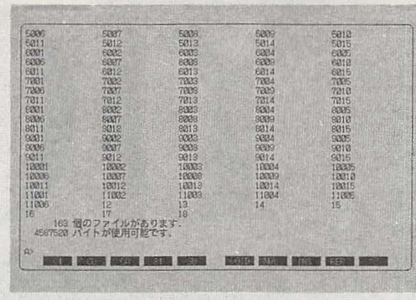
実験1,フロッピーディスクで検証する

上で説明した方法で,簡単にフロッピーディスクの容量を16倍にすることができました。では,これにどのくらいのデータが入るのかを,ふつうのフロッピーディスクとくらべてみましょう。

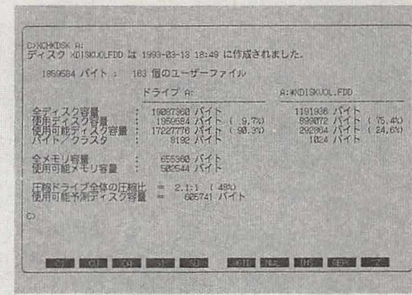
163個のデータを持つ普通のフロッピーディスクを用意し(**写真1**),これを容量16倍のフ



《写真1》ふつうのフロッピーディスク。163個のデータがあり，ほぼ満杯の状態



《写真2》16倍の容量を持つフロッピーディスク。同じ163個のデータをコピーしても,まだ4,587,520バイトが使用可能

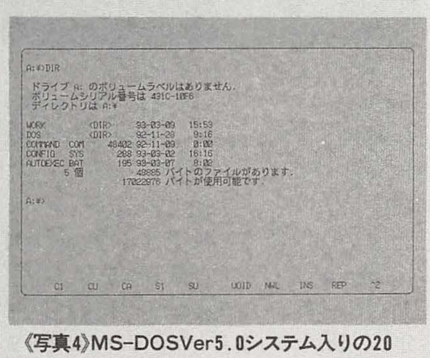


《写真3》より詳細なディスクの使用状態を表示させせることもできる。まだディスクの9.7%しか使用していないことがわかる

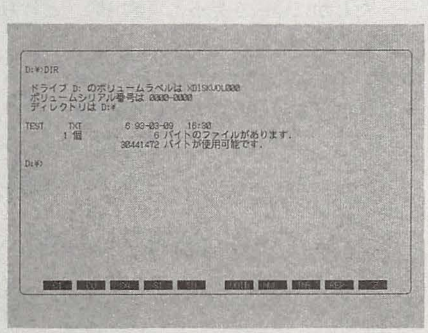
ロッピーディスクにそのままコピーしました(写真2)。

結果は写真を見てもわかるとおり，ふつうのフロッピーディスクは残り容量が4,096バイトと，すでに満杯の状態。それに対し，容量16倍のフロッピーディスクは，残り容量4,587,520バイトと，十分な余裕があります。これは,まだディスク全体の9.7%しか使用していないことをしめします(写真3)。

ハードディスクなどの大容量メディアのバック・アップや，パソコン通信の記録を保管するときに大きな力を発揮してくれることでしょう。



《写真4》MS-DOSVer5.0システム入りの20Mバイト・ハードディスク



《写真5》DiskXIIで残り容量を2倍に。残りバイト数に注目

実験2,ハードディスクで検証する

20Mバイトのハードディスクの容量を(写真4)，2倍にしてみました(写真5)。

容量は最初の17,022,976バイトから,見事に30,441,472バイトへと変わっています。

実験の結果からもわかるように，DiskXIIは確かにディスクの容量を増やしてくれるようです。

また，実験中にいろいろなデータの“圧縮”“展開”をしてみましたが，これらの作業はすべてDiskXIIが行なってくれるため，特別な操作はまったく必要もなく，いつもどおりディスク操作をすることができました。

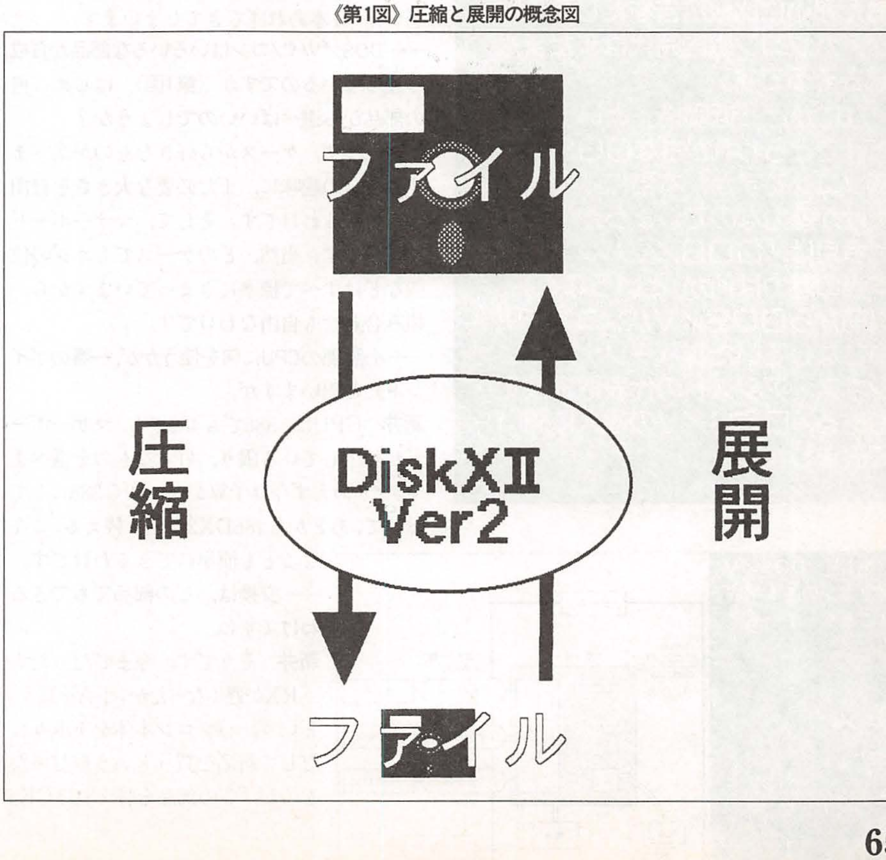
この場合,20Mバイトや40Mバイトといった，容量の限られたハードディスクを大容量化して使う方法が考えられます。もちろん現在，100Mバイト，200Mバイトといった大容量のハードディスクを使っている人でも，その一部を圧縮ドライブとして使用することで,より効率的なハードディスクの使用を実現できます。

まとめ

最近アプリケーション・ソフト，とくにWindowsを中心としたソフトの大容量化が進んでいます。そうした状況の中，DiskXIIはMS-DOS3.1以上はもちろん,MS-DOS5.0やMS-Windows3.0にも対応して,ディスク容量を増やしてくれるとても嬉しいソフトです。

ディスクの容量不足に悩んでいる人，ディスクのより効率的な使いかたを目指している人たちに，ぜひDiskXII Ver.2.0をおすすめします。

《第1図》圧縮と展開の概念図





購入のポイントを聞く！

DOS/V

P-SHOP

新井 明夫さん

P-SHOP PROFILE

通信ソフトなど，パソコン用ソフトウエアを開発している㈱パーソナル・ビジネス・アシスト。開発用に導入したDOS／Vパソコンに惚れ込み，そのパフォーマンスを広くユーザーに伝えるためにオープンしたDOS／V専門店が，この『P-SHOP』です。

NECが低価格DOS／Vパソコンに対抗する意味で98MATE，98FELLOWを発売するや，DOS／Vパソコン・メーカーもさらに定価を引き下げ，おたがいに比較広告をだし合うなど，パソコン戦国時代はまだまだ続きそうです。

なにかと「低価格」という言葉だけでとらわれがちなDOS／Vパソコンですが，本当に「安さ」だけが魅力なのでしょうか？

今月は，「DOS／Vパソコンの本当の魅力は何か」ということを，以前からDOS／Vパソコンを使いこなしていた㈱パーソナル・ビジネス・アシストの代表取締役でもある，DOS／Vの達人に聞いてみましょう。

自分で作るコンピュータ

――このお店では，部品を自由に選んでDOS／Vパソコンを作る，ということなのですが，むずかしいのではないでしょうか？

新井さん(以下敬称略)　今までの概念でいくと，「パソコンを組み立てる」ということは，パワー・ユーザーなど技術を持った人だけのもの，と考えられていました。しかし，DOS/Vパソコンはちがいます。ゲームしかやらない，ハードウエア知識のない一般の人でもできるようになったわけです。その組み立ても，別にハンダ付けが必要というわけでもなく，ドライバ1本あればできてしまいます。

――DOS／Vパソコンはいろいろな部品から成り立っているのですが（**第1図**），はじめに何の部品から選べばいいのでしょうか？

新井　まず，ケースから好きなものが選べます。自分の趣味に，また必要な大きさを自由に選択するわけです。そして，マザーボードを選びます。当然，どのケースでもネジの位置などはすべて標準にきまっていますから，組み合わせも自由なわけです。

――心臓部のCPUに何を使うかが，一番のポイントだと思いますが。

新井　CPUは，386でも486でも，マザーボードが対応している限り，好きなものを選べます。とりあえず今は予算がないから386にしておいて，あとから486DX2に差し替える。こんなことも簡単にできるわけです。

――交換は，どの部品でもできるわけですね。

新井　そうです。今までだったら「RXが遅くなったからFAを買う」という，パソコン本体を下取りにだして新品を買うという形だったものが，「この部品を替えればOK」という考えかたに変わってきているわけです。この拡張性がDOS／Vパソコンの強みですね。

――部品だけの購入でもいいわけですね。

新井　地方の人でも，よく「これこれの部品を送ってくれ」という通信販売の問い合わせもありますよ。見劣りする機能を，自分で部品を替えて強化する，という考えかたですね。もちろん，自分でできない人は，本体をそのまま送ってもらって，こちらで部品交換をする，ということもできます。

DOS／Vパソコンは無限の可能性がある！

――最近，高速アクセスが可能なローカル・バス規格『VLバス』がきまったりと，いろいろ標準化の動きがあって，どれを選択すればいいのかむずかしいのでは？

新井　それもたいした問題じゃないと思いますよ。VLバスのつぎがでれば，そのバスが付いたマザーボードに取り替えればいいだけです。マザーボードの値段はせいぜいCPUの半分と，そんなに予算のかかるものではありませんから，まったく心配する必要はないですよ。

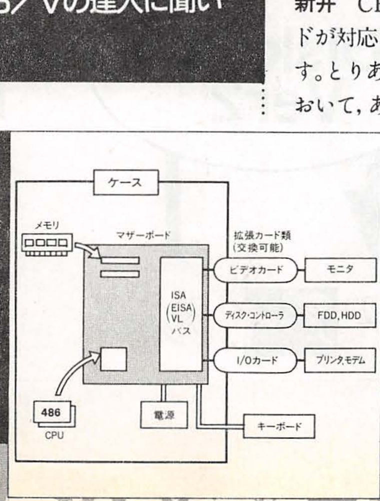
――たしかに値段を見ると（**第1表**），どれも5万円以下ですね。

新井　98がWindows対応にするため，マシンを作り直してアピールしているのに対して，DOS／Vパソコンは新しい「標準化」ということを気にしなくていいんです。その機能を加えればいいだけですから。

――まだそのあたりの認識はみんなできていないようですが。

新井　よく「ローカル・バスの機種，置いてありますか」という質問を受けるのですが，「機種」で選ぼうという考えかたは，もう古いですよ。DOS／Vパソコンは，そんな融通のきかないものではないのです。同じように，「フ

《第1図》DOS／Vパソコンの基本構成はこうなっている！



の達人



P-SHOP店内。手前の机で自分で組み立てができるようになっている

ロッピーディスクは3モード使えますか」ということには，3モードのディスク・ドライブを付ければいいわけです。必要なければ，安価な2モードを選びます。

── 発想の変換が必要なんですね。

目的に合った部品を選ぼう！

新井　DOS／Vパソコンは，使いかたによっても組み合わせを変えられます。たとえば，ネットワークのサーバーやパソコン通信のホストに使うときには，画面表示は重要じゃないですからビデオカードに1万円ほどの安いものを使い，その分CPUパワーに予算を使う，というやりかたですね。

── ベーマガ読者におすすめの部品は？

新井　お客さんでもいるのですが，「ゲームだけやる」という場合には，ビデオカードにDOSモードで表示が速いものをすすめています。現在，ゲームはほとんどDOSベースですからね。ビデオカードにはいろいろ特徴があって，「Windowsしか使わない」という場合には，とくにWindows描画速度が優れているものを選択すればいいわけです。

購入時のチェック・ポイント

──DOS／Vパソコンを買うときに注意することはありますか？

新井　そうですね，一般的にDOS／Vパソコンというものは，中で使っている部品の質を下げていけば，いくらでも安くなっていきます。たとえば，当社ではメモリの端子の部分に金メッキを使っているのですが，ここにメッキがしてないと酸化したりして，ハングアップの原因になったりします。ですから，安いだけにつられると，あとで困ったことになりかねませんから，注意が必要です。

── 対応策としては？

新井　よほど有名なメーカーじゃない限り，組み合わせ完成品のDOS／Vパソコンを買うときには，一度フタを空けてみるのがいいですよ。そして，各パーツを確認したほうがいいです。前もってくわしい人に，どういう部品で構成されているか確認してもらうのがいいでしょう。

── それでは最後に，P-SHOPの特徴をお願いします。

新井　ここでは，「はじめてパソコンを買う」というお客さんにも，自作をおすすめしています。その作業に半日もかかってしまうのなら別ですが，ほんの1時間もあればできあがってしまいますよ。自作すれば部品の検証もできますし，パソコンがどのような構成で動いているのか理解できるはずです。あとでパワーアップするときも，自分で交換もできるようになるでしょう。部品の価格も10％引きになりますし，いいことずくめですね。ぜひ，"自分でパソコンを作る"ということにチャレンジしてみてください。

㈱パーソナル・ビジネス・アシスト
P-SHOP
〒150東京都渋谷区恵比寿1-8-7
ITOビル　☎03-3442-7070



《第1表》P-SHOP主な部品価格表

分類	品名	価格
ケース（220W電源付）	ミニ・デスクトップ	19,600円
	デスクトップ	21,200円
	ミニタワー	27,600円
	タワー	29,400円
電源	250W	11,000円
マザーボード	NESXA（386SX-33MzCPU付）	23,000円
	BC3486F（386・486対応）	47,000円
	MST-410（486対応，小型）	37,000円
	VLバス対応型	46,000円
キーボード	IBM A-01互換	13,900円
HDD	IDE80MB（17ms）CONNER製	45,600円
	IDE200MB（12ms）CONNER製	79,200円
	SCSI510MB（12ms）MAXTOR製	203,200円
	SCSI1GB（9ms）MAXTOR製	427,000円
ディスク・コントローラ	普及型IDE	2,900円
	IDE（4MBキャッシュ付）	52,000円
	普及型SCSI	24,700円
FDD	3.5インチ（720k／1.44M）	9,180円
	3.5インチ（720k／1.2M／1.44M）	28,500円
	5インチ（1.2M）	11,360円
CPU	i486SX（25MHz）	29,000円
	i486DX（33MHz）	74,000円
	i486DX2（50MHz）	107,000円
	i486DX2（66MHz）	134,000円
メモリ	1MB×9 70ns SIMM	5,500円
	同4個パック	21,000円
	同8個パック	41,000円
	4MB×9 60ns SIMM	21,000円
	同4個パック	80,000円
	同8個パック	155,000円
I／Oカード	スーパーI／Oカード	3,200円
ビデオカード	普及型TR8900	12,000円
	高速S-VGA（最大1670万色）	29,000円
	S3チップS-VGA	32,000円
	VLバス対応VGA	30,000円
モニタ	15インチ（SAMSUNG製）	87,000円
	17インチ（SAMSUNG製）	169,000円

特別連載

高性能DTVパソコン『Amiga』探偵団

Amigaを取り巻くゲームの世界

案内人：上野剛志



前回までの紹介でわかってもらえたと思うが，とにかくAmigaっていうパソコンは，グラフィックとアニメーションにめっぽう強いパソコンなんだ！グラフィックとアニメーションと聞くと，ベーマガ読者ならすぐピンとくるよね。そう！すなわちAmigaはゲームにめっぽう強いパソコンってわけ。

とりわけ，Amigaのゲームには日本にはないオリジナリティの高いゲームが多いんだ。

ゲームをやるなら 絶対Amiga！

Amiga500／2000という機械は，モトローラー68000というCPUを載せたパソコンで，「世界中で売れたパソコン」といわれるくらい多くの国で使われている。とくにヨーロッパでの支持が高く，日本ではとうてい考えつかないような奇抜な発想のゲームがたくさん生まれている。

有名なところでは「ポピュラス」や「レミングス」，「パワーモンガー」や「シャドー・オブ・ザ・ビースト」などのオリジナルがAmigaだということは，あまり知られていない。最近では，スーパーファミコンで発売されて話題を呼んだ「アウターワールド」も，じつはAmigaがオリジナルなんだ！

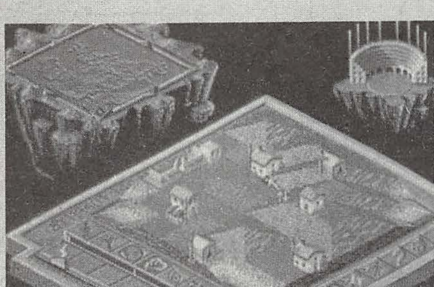
Amigaを支えているユーザー層の多くは熱狂的なホビイストなんだ。だから，つぎからつぎへと質の高いゲームが生まれているわけ。もし君が熱狂的なゲーム&パソコン・フリークなら，迷わずAmigaを選ぶべきだね。

Amigaがいくら良いパソコンだといっても，それだけじゃ仕方がない。Amigaはじつにたくさんの優れたソフト・メーカーやサードパーティに支えられているということも加えておこう。その中の「シグノシス」というソフト・メーカーは，あのFM TOWNSで話題を呼んだ「フラクタル・エンジン・デモ」を開発したところとしても有名だよね。じつはあのデモ画面のほとんどが，Amigaのゲームのオープニング用デモとして開発されたものなんだ！FM TOWNSはCD-ROMを載せた，まさに優れた機械だけど，同じことをAmigaでは，フロッピーディスク3.5インチ2DD／880KBのメディアでやってしまうわけ！このへんが目に見えてAmigaのすごさだと思う。

グラフィックやアニメーションの処理をCPUに頼らず，独自のカスタム・チップで行なっているAmigaだからこそできる芸当なんだ。

ポリゴンを使ったフライト・シミュレータやドライブ・シミュレータなども，同程度のCPUパワー，同価格帯のIBM-PCと比べても，驚くほど高速かつスムーズに動くんだ！

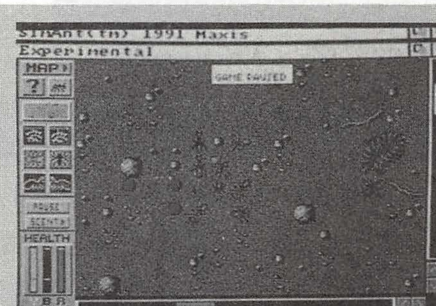
また，ゲーム機として安定した位置を保っ



▲ポピュラスII（ELECTRONIC ARTS/BULLFROG）

▼パワーモンガー（ELECTRONIC ARTS）





▲シムアント（MAXIS）

ているAmigaは，アーケード・ゲームからの移植も盛んである。とくにヨーロッパでヒットしたアーケード・ゲームなどは，そのほとんどがAmigaに移植されているといってもいいくらいなんだ。もちろんアーケード・ゲームの市場は日本がかなりのシェアを占めているから，日本でヒットしたゲームの多くが海外でも同じようにヒットしている。最近じゃ「ファイナルファイト」や「ストリートファイターII」などのアクション・ゲームも，Amigaに移植されているんだ。

「ファイナルファイト」は，日本のパソコンに移植されるずっと前に発売されたし，93年3月現在,「ストリートファイターII」を遊べるパソコンはAMIGAだけなんだ！日本のアーケード・ゲームをいち早く自分の部屋で遊べるというのも，Amigaの魅力の一つだと思うよ。

フリーソフトのゲームもすごいAmiga

とにかく世界中で使われているAmigaは，多くのパワー・ユーザーによって支えられている。だからフリーソフトの開発も盛んで，とくにゲームにおいては市販ソフトも目をむくほどのデキの物が多い。このへんは日本のパソコンで言うと，シャープのX68000に似ていると思うが，Amigaのユーザー層の厚さは規模がちがう。

「ないソフトはつくってしまえ！」的精神が旺盛で，決して家庭用ゲーム機やパソコンで発売されないような，ゲームまで，フリーソフトとして，僕らを楽しませてくれている。なんといっても，世界中のホビイスト&ゲーム・プレイヤーが支えているんだものね！はっきりいって市販ソフトいらず！と言ってもいいくらいなんだ（ちょっといい過ぎかもしれないけど)。

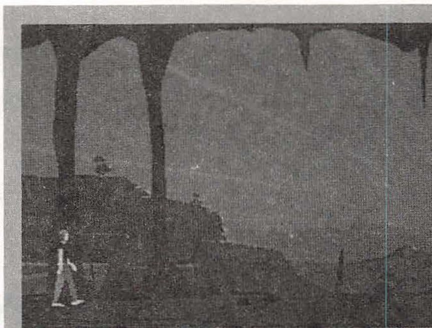
日本の家庭用ゲーム機だと「あの機械で発売されたソフトは，この機械では発売されない」というようなことが多いけれど，そんな垣根のないAmigaのフリーソフトの世界では，ありとあらゆるゲームが遊べてしまうんだ！こんな楽しみかたもAmigaの醍醐味のひとつだよ！

ちょっとしたAmigaゲームの裏話

Amigaでゲームソフトが多い理由の一つとして，多彩な画面モードと，質の高いグラフィック開発ソフト群があげられると思う。もちろんこれらの画面モードやフォーマットは広く公開されているので，IBM-PCやMacintoshのゲームソフトのグラフィックをAmigaで開発しているソフト・メーカーがじつに多い。つまりIBM-PCやMacintoshのゲーム開発はAmigaのゲーム開発に結びついているわけ。グラフィックのマスターはもともとAmigaで開発しているわけだから，そのままプログラムを入れ換えるだけで，即Amigaのゲームになってしまう。このへんが，Amigaのグラフィック機能がいかに優れているかを証明しているところであるし，ゲームに関して，おいしい機械にしている点なんだ。

もちろん，これは日本国内でも同じことで，色数の多いアーケード・ゲームはもちろん，家庭用ゲーム機においても多くのソフト・メーカーがAmigaを使ってグラフィックを開発している。実際メガドライブなどは，Amigaがオリジナルであったり，共通のゲーム・タイトルがでていたりするしね。

最近でいえば，スーパーファミコンのようにハードの機能によって，拡大・縮小や二軸回転などを行なっている機械は，グラフィック開発にも数百万円もする専用開発機材を必要とする。これに対してAmigaは，それらの機能をこなしてしまうグラフィック・ソフトが数多く存在しているため，安価にスーパーファミコン用のグラフィックの実験開発をしているソフト・メーカーも少なくない。こんな風に世界中のゲーム開発の舞台裏のところどころに，Amigaが見えかくれしているんだ！



◀アウターワールド（INTERPLAY）



▲ピットファイター（DOMARK/TENGEN）

▼ビーストバスターズ（ACTIVISION）



「Amiga＝ゲーム」という図式ができあがるのも，当然のことなんだよね！

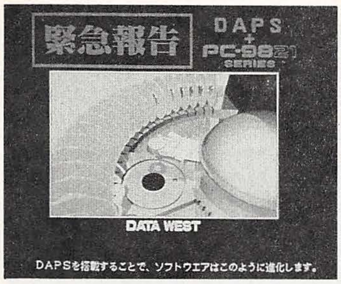
Amigaのすすめ，ゲーム機以上のゲーム機Amiga

ばりばりに強化された，グラフィック&アニメーション用のカスタム・チップ，AAチップセットの登場で，Amigaは新しい時代を迎えている。新しい画面モードや高速アニメーション処理によって，今まで誰も想像しなかった，斬新かつおもしろいゲームが，これからどんどん登場するだろう。すごい機能を持つ機械がすべて，すごいパソコンやゲーム機になるわけじゃない。独自の文化と世界を持つAmigaだからこそ，そうなる可能性を多分に秘めている。

とにかく，Amigaにさわってほしい。最初はAmigaが「値の張るゲーム機」としか映らないかもしれないが，それでもいいと思う。もしAmigaを手に入れて，その世界にふれたとき，必ずつぎの段階へ進みたくなるはずだから。

さて，次回はCFCメンバーでバリバリAmigaのフリーウエアの日本語通信ソフトを作っている津田さんに，Amigaでの日本語通信環境について話してもらおう。

■Amigaに関する問い合わせ先：ミックジャパン：〒160 東京都新宿区西新宿4-7-1 SIT西新宿ビル ☎03-3299-7377



◀《写真1》ベーマガ編集部が手に入れた1枚の写真『緊急報告』。画面にDAPS＋PC-9821という文字が読める

PC-9821で『DAPS』が動いた！？

データウエスト直撃インタビュー！

FM TOWNS用のマルチメディア・ソフト移植決定！

■問い合わせ先
データウエスト(株)
☎06-968-1236

DAPSとは，CD-ROMの特性を生かし，なめらかな長時間動画の再生を可能にするシステムのこと。FM TOWNS用の動画システムとして，ゲームから教育まで幅広いジャンルのソフトに搭載されています。

そのDAPSがついに，CD-ROM内蔵型のマルチメディア・パソコンであるPC-9821に移植されるらしい…！？

そんなウワサを聞きつけたベーマガ編集部では，3月13，14日，東京新宿にあるNSビルで開催された“富士通電脳ファミリーパーク”（写真2）へ出展している，DAPSの開発元データウエスト(株)のブースを訪ねました。

“本当にPC-9821でDAPSは動くのか！？”。ウワサは本当なのか？

広報を担当する斉藤さん（写真3）に直撃インタビューを試みました！

――“DAPS（ダップス）”がPC-9821で動くというのは本当ですか？

データウエスト（株）斉藤さん（以下斉藤さん）　本当です（笑）。

――ウワサは本当だったんですね。98ユーザーの中には，もしかするとDAPSが何であるか知らない人もいるかもしれないので，簡単に紹介していただけませんか？

斉藤さん　はい。わかりました。“DAPS”とは“Datawest Active PictureSystem”の略で，動画，音声，効果音，BGMを独立して制御しながら，CD-ROMの容量が許す限り連続再生するためのシステムです。

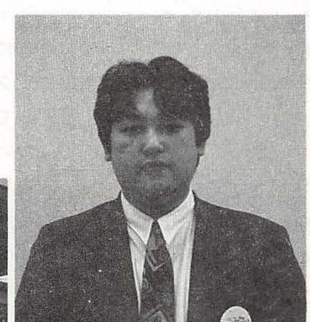
簡単にいえばパソコンで動く“CD-ROMビデオ”システムといったところでしょうか。

――本体だけで動くDTV(デスク・トップ・ビデオ）のシステムというわけですね。ところで，具体的にいうと今までの動画システムと，どんなとこがちがうのでしょうか？



▲《写真2》新宿NSビルで開催された“富士通電脳ファミリーパーク”の模様

斉藤さん　まずCD-ROMの大容量を生かし，長時間の連続再生が可能な点が上げられます。CD-ROMには540Mバイトの容量がありますが，DAPSを使えば540Mバイトをフルに使用しなくても，約2時間分の映像をおさめることができます。



▲《写真3》インタビューの相手はデータウエスト(株)の斉藤さんだ！

しかもその映像を，中断することなく，つねに連続して再生が可能です。今までのパソコン・アニメのように，データを読み込むために，動画再生が途中で止まるということはありません（写真4）。

さらにDAPSは，どんな映像でも動かすことができます。“セル動画”はもちろん，“実写”や“3DレイトレーシングCG”，“3DポリゴンCG”など，あらゆる映像を動かすことができます（写真5）。

ただし，DAPSは動画のために，常にCD-ROMからグラフィック・データを読み込んでいますので，音関係に関してはCD-DA(ディジタル・オーディオ）ではなく，パソコン本体の内蔵音源を使用しています。

――DAPSを開発するきっかけは，何だったのでしょうか？

斉藤さん　CD-ROMの規格が固まりはじめたころから，その大容量を活用することを考えていました。それが連続動画だったのです。具体的な研究を進めていたところ，CD-ROMを標準装備したFM TOWNSが発売されました。そこで今までの研究をFM TOWNSで実現する作業がはじまり，FM TOWNS用のDAPSとして完成したわけです。

――なるほど，CD-ROM用のシステムとして開発されたわけですね。ということは，FM TOWNS用のDAPSソフトとPC-9821用DAPSソフトでは，ある程度ならデータの互換性もあるのでしょうか？

斉藤さん　一つのソフトが色々なパソコンで使えるのは，ユーザーにとって大きな魅力です。データウエストでは，これに少しでも近づくために，“CD-ROMの共有（DCCS／データウエスト・コンパチブル・シー・ディー・システム）”という新しい技術を開発しました。

たとえば『A』というソフトがあり，この『A』がDCCS対応のCD-ROMだとします。

FM TOWNSのCDドライブに『A』のCD-ROMをセットし，FM TOWNS用の『A』のフロッピーを起動します。すると『A』はFM TOWNSで操作することができます。

まったく同じCD-ROMをPC-9821に入れ，今度はPC-9821用の『A』のフロッピーで起動すると，『A』はPC-9821で操作することができるわけです。

このようにDCCS対応のCD-ROMは，FM TOWNS用フロッピーとPC-9821用のフロッピーさえあれば，FM TOWNS／PC9821のどちらでも使用できるのです。

DCCSでは，DCCS対応のCD-ROMを使用する『鍵』という意味で，各パソコン用のフロッピーディスクを“KEY DISK（キー・ディスク）”と呼んでいます。

――PC-9821以外の98で，DAPSを動かすことはできるのでしょうか？

斉藤さん　PC-9821シリーズ対応ということなので，当然98MATEには対応します。ただし，内蔵メモリが3.6Mバイト以上，MS-DOSのVer.5.00以上，純正の倍速CD-ROMドライブが必要です。

ところが，PC9801＋CD-ROMドライブの場合には，色数，音源，CPUなどの内部演算処理の速度，標準メモリ容量などの問題がありますので，今のところ対応はむずかしいのではないかと思います。「9801」を「9821」と同じ環境にするためには，たくさんのオプションが必要ですからね（笑）。

――今後のどのようなソフトの開発が予定されているのでしょうか？

斉藤さん　PC-9821については，4月17日に実写DAPSソフト『Ms.DETECTIVEファイル#1「石見銀山殺人事件」』（写真6）を発売します。他についてはまだきまっていませんが，今年の秋頃に初のDCCS対応ソフトを発売する予定です。もちろんFM TOWNSで，すでに発売されているソフトの移植についても積極的に検討しています。

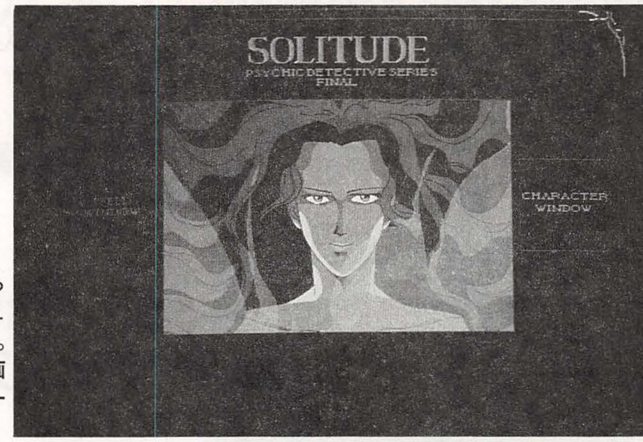
また，移植だけではなく，今後はDCCSによって，FM TOWNS／PC-9821用DAPS新作ソフトの同時発売ということも十分にありえます。

――今後，データウエストからは目がはなせませんね（笑）。それでは，最後にDAPSの可能性や将来について何か一言お願いします。

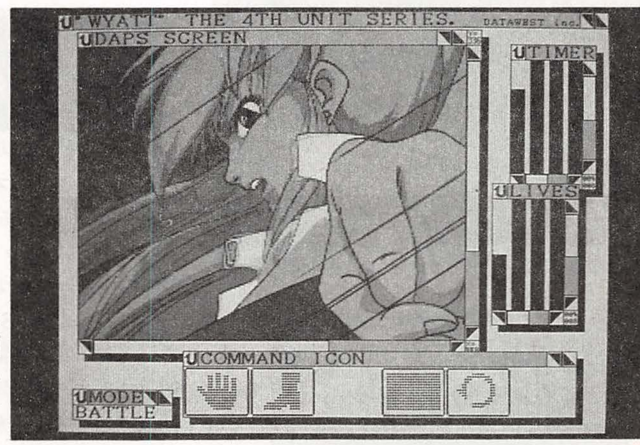
斉藤さん　データウエストでは，エンターテイメント・ソフトのメーカーとして，DAPSを単に映像再生システムとしてだけではなく，また，単なるゲームでもない，よりユーザーの意思を反映しながら物語を展開していくようなソフトを作っていくつもりです。

具体的にはまだ秘密ですが，例えばレイトレーシングCGと実写の利用など，今までのゲーム制作方法では実現不可能な，またゲームという概念ではしばられないソフトになることはまちがいないでしょう。期待してください。

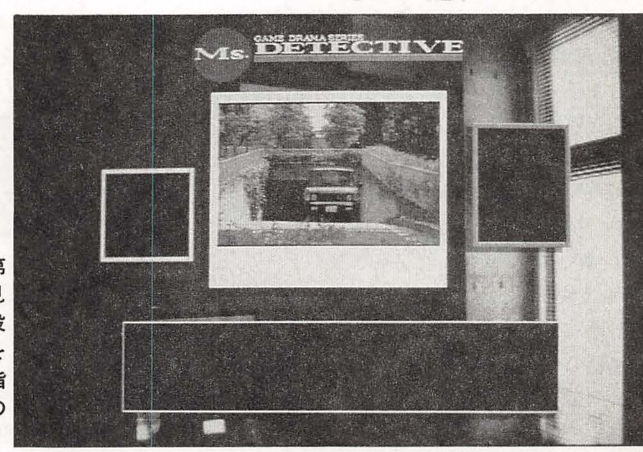
――今日はお忙しいところ，どうもありがとうございました。



▶《写真4》DAPSによって開発された『ソリチュード』(FM TOWNS用)。なめらかで長時間の動画は，今までのゲームと一線を画す



▶《写真5》『ワイアット』（FM TOWNS用）の画面。セル画のようなアニメーションが動くゲームだ！



▶《写真6》PC-9821用第1弾DAPSソフト『石見銀山殺人事件』。本物の役者が登場する実写映像を見ながら事件解決を目指す。まるでTVか映画のような感覚だ

君のPC-9801を486マシンへ強化しよう!

CPUパワーアップ工事

3月23日，インテル・ジャパンは486DX2よりも速いCPU『ペンティアム』の出荷開始を発表しました。

いよいよ次世代のCPUが登場したともあって，パソコンの性能向上の勢いに，ますます拍車がかかってきたような気もします。

さて，今回のCPUパワーアップ工事では，386SXマシンを手軽にパワーアップすることができる画期的なキットを紹介します。

なお，ここで紹介するパワーアップ・キットを利用して本体を改造すると，原則的にはメーカーの保証を受けることができなくなるので，慎重に検討しましょう。

第4回 386SXマシンを自分でパワーアップする

簡単にできる386SXのパワーアップ・キットはないの?

昨年，PC-9821(98マルチ)を買った知人の女性デザイナーから，そんな相談を受けました。PC-9821といえば，386SX・20MHzのCPUを搭載しているマシンです。

買ったすぐあとにPC-9821より性能が良いPC-9821A(98メイト)が発売されましたが，PC-9821のデザインがとても気に入ったので，買い替えをしないでこのままパワーアップして使おうときめたそうです。

先月号でも紹介したように，386SXは基板に直接ハンダ付けされているので，専門技術がないとCPUの交換工事をすることは不可能です。

そこで，彼女には動作確認やアフターケアをしっかりやってくれるCPU交換サービスの会社をすすめました。

しかし，彼女は仕事の都合やパソコン通信で使いたいので，1週間もパソコンなしではいられないというのです。

386SXパワーアップ・キットを発見!

先月号の締め切りのあとで，秋葉原にあるパソコン・ショップへでかけて，売れ筋商品を見てまわっていると，ある店先で386SX用パワーアップ・キットの広告を発見しました。

それが今回紹介する『VIPER』(**写真1**)です。これは，“386SXにかぶせてセットする”という画期的な製品です。しかも，ジャンパー・プラグの差し替えで，今まで使っていた386SXと新しく搭載した486SLCを切り換えて使えるというのです。

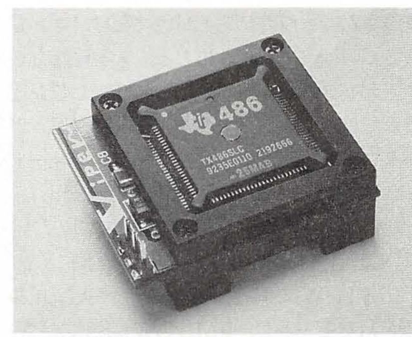
そこで編集部では，さっそく発売元のアセットコアから製品を借りて，動作チェックをすることにしました。

女性でも取り付けられるか!?

このことを彼女に話すと，VIPERに興味を持ち，ぜひ作業に参加したいとのことで，自分で使っているパソコンを持参で編集部へきてもらいました。

VIPERの取り付け作業はそれほどむずかしくはありません。386SXの表面に印刷されている“i386SX”マークとVIPERの486SLCの表面に印刷されている“CX486SLC”マークを同じ方向になるようにして，上からかぶせるだけです。

念のために，基板とVIPERを接着する両面テープがパッケージに同梱されていますが，VIPERは本体だけでもしっかりと装着できるので，よほどのショックを与えない限り両面テープなしでもだいじょうぶでしょう。



《写真1》VIPERは386SXにかぶせるだけでOK!

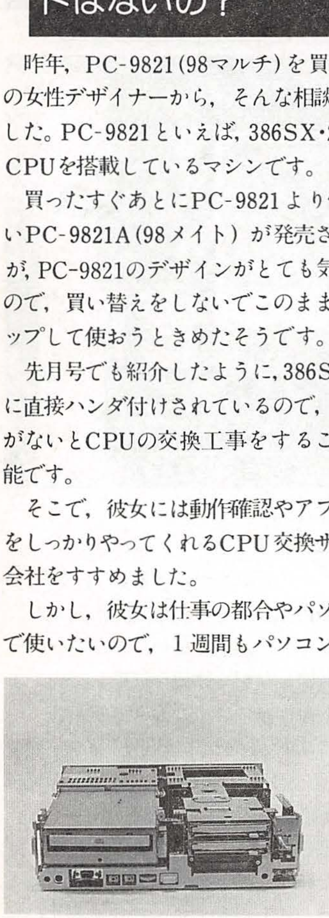
それでは，いよいよ取り付けです。

PC-9821の外側の七つのネジを外して，フロント・パネルと上蓋をはずします(**写真2**)。

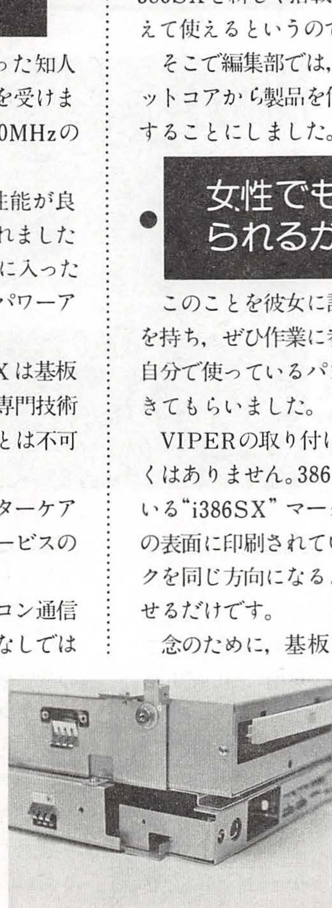
残念ながら，マニュアルには機種ごとのCPUの場所が掲載されていないので，まずは386SXを捜すことにします。

PC-9821のような，基板や周辺機器の集積度が高いパソコンでは，CPUがなかなか見つけづらくてたいへんです。5分ぐらい迷いましたが，どうやらCD-ROMドライブの下にそれらしきものを発見しました(**写真3**)。

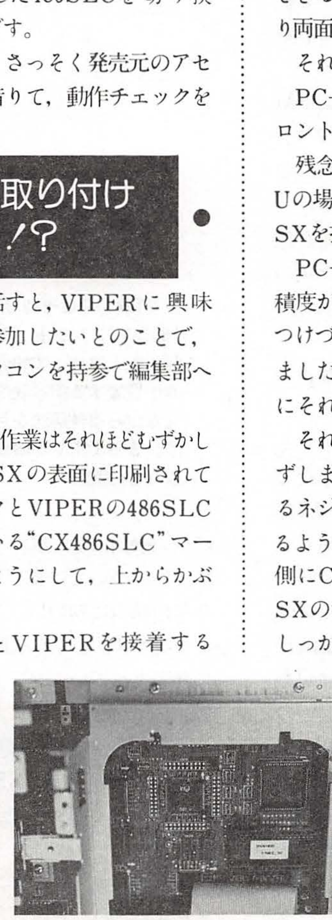
それでは，さっそくCD-ROMドライブをはずします。CD-ROMドライブを取り付けてあるネジをはずして，そのまま真上に持ち上げるように取りさります。すると，ちょうど裏側にCPUがありました(**写真4**)。そこへ，386SXのマークとVIPERのマークを合わせて，しっかり取り付けます(**写真5**)。



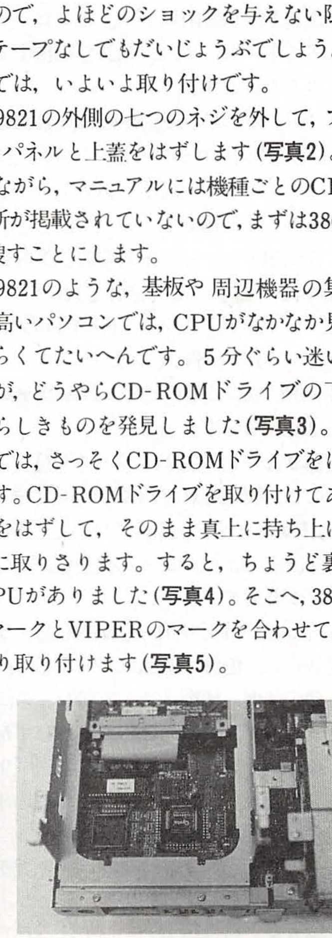
《写真2》まず，中身が見えるようにパネルをはずす



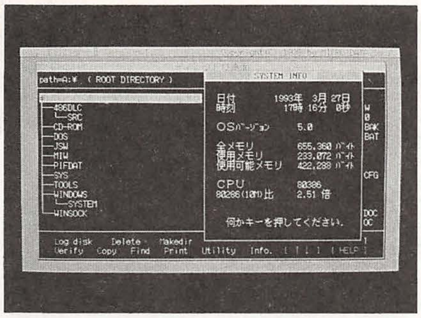
《写真3》この奥に386SXが隠れている!?



《写真4》CD-ROMドライブの真下に386SXを発見



《写真5》取り付けはかぶせるだけで完了。本当に簡単!



《写真6》ファイル管理ソフト・エコロジーIIのシステム・インフォメーションで，現在のCPUパワーを知る

これで作業は完了。あとは，キャッシュ・ドライバを登録するだけです。

付属のキャッシュ・ドライバを登録する

VIPERには，1kバイトのキャッシュが搭載されているので，パワーアップしたあとは，キャッシュ・ドライバを登録する必要があります。パッケージには，『CACHE486』と呼ばれるドライバ入りのフロッピーディスクが同梱されているので，エディタを使ってCONFIG.SYSに組み込みます(CONFI.SYSにDEVICE＝A:¥CACHE486.EXEを書き加える)。

ためしに，エコロジーIIを使って，キャッシュの状態によるCPUのパワーを測定してみました(**写真6**)。

●386CPUモード
286(10MHz)の約1.75倍

●486CPUモード・キャッシュOFF
286(10MHz)の約1.88倍

●486CPUモード・キャッシュON
286(10MHz)の約2.49倍

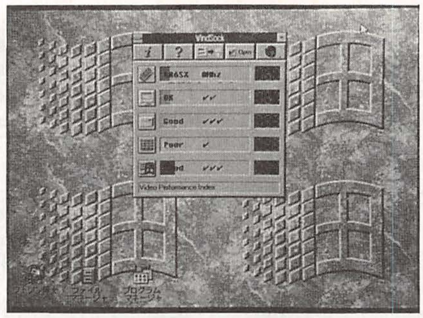
486SLCはキャッシュを生かしてこそ価値があるわけです。

Windowsがどれだけ変わる?

一太郎を立ち上げて，SHIFT＋↑キーを押して高速スクロールをさせてみると，確かにスピードは速くなっているようです。それではWindows上ではどうなっているのでしょうか?

Windows3.1の評価版をインストールしたハードディスクをつないで使用感をくらべてみました。なお，VIPERに付属してくる『CACHE486』はWindowsのエンハンス・モードに対応していないので，スタンダード・モードで立ち上げます。

確かに，ちょっとした操作が機敏になってテキパキした感じで小気味良く動いてくれます。どのぐらい変わったのかを，『Wind Sock』



《写真7》ウインソックを使って，VIPERのWindows満足度を調べているところ。評価はGOODだ!

と呼ばれるマシン能力チェック用のフリーウエアを使って数字に置き換えてみました(**写真7**)。

●386CPUモード
CPU ───→30　VIDEO ──→47
DISK ───→67　MEMORY→28
WINDOWS→47

●486CPUモード・キャッシュON
CPU ───→60　VIDEO ──→67
DISK ───→93　MEMORY→28
WINDOWS→94

数字はそれぞれの機能のパフォーマンス状態の目安で，数字が大きいほど能力に優れていることをしめします。

MEMORY(メモリ・アクセス)にはあまり変化が見られないようですが，VIDEO(表示速度)，DISK(ディスク・アクセス)が約1.5倍能力が向上し，WINDOWS(Windowsの快適度)は2倍になっています。

まとめ

MS-DOSベースのソフトをおもに使っていた彼女は，自分の手で我が愛機をパワーア



《写真8》福井電機産業のVX486

ップすることができて満足したようです。

VIPERはクロックを本体に依存しているため劇的な変化は望めませんが，何よりも手軽さが嬉しいところです。

現在の製品ではデスクトップ・パソコンにしか対応していませんが，4月下旬発売予定のVIPER-Rで一部のノート・パソコンに対応する予定です。

また，386SXのバージョンによってはパワーアップできない場合もありますので，くわしくはお店かメーカーへお問い合わせください。

プレゼント当選者発表

3月号福井電機産業のパワーアップ・キット『VX486』モニター・プレゼントの当選者は，厳選な抽選の結果，つぎのかたに決定いたしました。おめでとうございます!

●神奈川県相模原市　渡辺辰悟さん

なお，モニターは，今後の連載で紹介する予定です。どうぞお楽しみに。

最新CPU交換サービス会社一覧(386→486)

アンドテックコーポレーション

項目	価格
CPU交換手数料(CPU料金含む)	40,000円
クロック・アップ料	10,000円
CPU交換と同時の場合	5,000円
キャッシュ・ドライバ(市川ソフト製品)	5,000円
コプロセッサ装備(コプロ料金含む)	20,000円
工事日数　1週間(持ち込みなら2時間でも可)	

ネットプラス

項目	価格
CPU販売価格	
Cx486SLC	22,000円
Cx486SLC-e(キャッシュ・ソフト付き)	25,000円
CPU交換手数料(CPUの代金含まず)	
NEC PC-98NS, NS/E, EPSON386NOTEW/AR	20,000円
NEC PC-98NC, EPSON PC-386GS/VR/M,Dynabook	22,000円
その他の386マシン	25,000円
クロック・アップ料 NEC PC-98NS,NS/E(20MHz化)	10,000円
工事日数	約1週間

ヒグチユニオン

項目	価格
CPU販売価格	
Cx486SLC-25	25,000円
Cx486DLC-33	28,000円
Memory Pro386(キャッシュ・ドライバ)	6,500円
CPU交換手数料(CPUの代金含む)386SXマシン各種	59,800円
工事日数	約1週間
クロック・アップ料，その他	
PC-98NS, NS/E	10,000円
PC-98NS, NS/EアナログRGB出力工事	35,000円
HDD内蔵工事(NS)　40MB	70,000円
80MB	83,000円
125MB	100,000円
200MB	134,000円

マクサス インターナショナル

項目	価格
CPU交換手数料(CPU代金含む)386マシン各機種	40,000円
ソケット取り付け(デスクトップ機のみ)	15,000円
クロック・アップ料	10,000円
ソケット取り付け(デスクトップ機のみ)	3,000円
工事日数	即日から1週間
(持ち込み即日の場合，作業時間は1時間で手数料5,000円が必要)	

■最新版CPUパワーアップ用キット一覧■

アイ・オー・データ機器

製品名	対応機種	内容	価格
PK-X486/87SL	PC-98RX/DX/UX/EX/VX	286→486LC(倍クロック)+コプロ	43,000円
PK-X486SL	PC-98RX/DX/UX/EX/VX	286→486SLC(倍クロック)	35,000円
PK-486/87SG	PC-98VX (PGAタイプ)	286→486SLC(倍クロック)	43,000円
PK-486SG	PC-98VX (PGAタイプ)	286→486SLC(倍クロック)	35,000円
PK-Cx486/87D	PC-98DX/RA/PC-98RL	386DX→486DLC(24.8MHz)+コプロ	42,000円
PK-Cx486DE	PC-98DA/RA/PC-98RL	386DX→486DLC(24.8MHz)	24,000円
PK-A486/87DW3	PC-98DA/RA	386DX→486DLC(倍クロック)+コプロ	54,000円
PK-A486DW3	PC-98DA/RA	386DX→486DLC(倍クロック)	42,000円
PK-A486/87DW4	PC-98DA/RA	386DX→486DLC+コプロ(40MHz)	72,000円
PK-A486DW4	PC-98DA/RA	386DX→486DLC(40MHz)	57,000円
PK-EP486D	PC-386S/V/G/GS	386DX→486DLC(33MHz)	25,000円
PK-V486/87SW2	PC-286V (PLCCタイプ)	286→486SLC(20MHz)	43,000円
PK-VF486/87SW2	PC-286VE/VX	286→486SLC(25MHz)	43,000円
PK-VG486/87SW3	PC-286VG	286→486SLC(33MHz)	53,000円
PK-X87S	PK-X486SL/SG用	コプロセッサ	12,000円
PK-Cx87D	PK-Cx486DE/PK-A486DSW3用	コプロセッサ	20,000円
PK-Cx87D4	PK-A486DW4用	コプロセッサ	21,000円
PK-NA487	PC-98NA専用	コプロセッサ	79,000円

アセットコア

製品名	対応機種	内容	価格
VIPER	PC-98ES/RS/DS/CS/FS/FX/GS PC-9821S1/S2 PC-386M FMR-50HE1/50FEI J-3100ZS IBM5510	386SX→486SLC	39,800円
COBRA486CF	PC-98RA/DA	386DX→486DLC(32MHz)+コプロ	118,000円
COBRA486C	PC-98RA/DA	386DX→486DLC(32MHz)	98,000円
COBRA486F	PC-98RA/DA	386DX→486DLC(32MHz)+コプロ	88,000円
COBRA486	PC-98RA/DA	386DX→486DLC(32MHz)	68,000円

UGT (アップ・グレード・テクノロジー)

製品名	対応機種	内容	価格
UGT10X2	386DXマシン各種	386DX→486DLC(25MHz)	29,800円
UGT2010	PC-98XA/UX21/UX41/EX21/EX51/ DX2/DX5, PC-286/X/V/US	286→486SLC(倍クロック)	43,000円
UGT2425xC	PC-98VX0/VX2/VX4/VX01/VX21/ VX41/RX2/RX4/RX21/RX41/UX21/ UX41/EX21/EX51/DX2/DX5/XL, PC-286X/V/US	286→486SLC+2次キャッシュ	69,800円
UGT5500	386SXマシン各種 (ノートも可)	386SX→486SLC+ハードウエア・キャッシュ	58,000円から

アルファデータ

製品名	対応機種	内容	価格
M-3	PC-98E/F/M/VM/CV/UV	V30→V33(286相当)	68,000円
M-486DXN	PC-98VX/RX/DX/EX/UX	286→486DX(33MHz)	198,000円
M-486DXN2	PC-98VX/RX/DX/EX/UX	286→486DX(66MHz)	電話にて公表

インテル

製品名	対応機種	内容	価格
JBOXODP486SX20	PC-98FA/H98	486SX(20MHz)→486SX(40MHz)	69,000円
JBOXODP486SX25	PC-9821Ac/PC-486GF/486GR/486P/H98	486SX(25MHz)→486SX(50MHz)	86,000円
JBOXODP486SX33	PC-9821As	486SX(33MHz)→486SX(66MHz)	145,000円

エービーエム

製品名	対応機種	内容	価格
486GT-66	PC-98RA/DA/RL	386DX→486DX2(66MHz)	498,000円
486GT-R	9C-98VX/UX/EX/RX/DX	286→486SLC(倍クロック)	39,800円
S87-R	486GT-R用	コプロ	14,000円

エレコム(株)

製品名	対応機種	内容	価格
UP486DLC25	PC-98RA/DA/RL(16, 20MHz)	386DX→486DLC	49,800円
RP38700SX-20	386マシン各種	コプロ	29,800円

京都マイクロコンピュータ

製品名	対応機種	内容	価格
Turbo-486EX(RA/DA)モデル33	PC-98RA/DA	386DX→486DX(33MHz)	148,000円
Turbo-486EX(RA/DA)モデル50	PC-98RA/DA	386DX→486DX(50MHz)	198,000円
Turbo-486EX(RA/DA)モデル66	PC-98RA/DA	386DX→486DX(66MHz)	258,000円
Turbo-486EX(RL)モデル33	PC-98RL	386DX→486DX(33MHz)	148,000円
Turbo-486EX(RL)モデル50	PC-98RL	386DX→486DX(50MHz)	198,000円
Turbo-486EX(RL)モデル66	PC-98RL	386DX→486DX(66MHz)	258,000円
Turbo-486FAモデル50	PC-98FA	486SX→486DX(50MHz)	198,000円
Turbo-486FAモデル66	PC-98FA	486SX→486DX(66MHz)	258,000円

ダイナNT事業部

製品名	対応機種	内容	価格
NT-486DLC	PC-98RA/DA, PC-386S/V/GS	386DX→486DLC	49,800円
NT-486SLC	386SXマシン各種	386SX→486SLC	78,000円

(株)メルコ

製品名	対応機種	内容	価格
HSL-25	PC-98DX/RX/EX/UX/VX/01/21/41	286→496SLC(25MHz)	34,800円
HSP-4SV25	PC-98XL	286→486SLC(25MHz)	34,800円
HSS-4S7V25	PC-98XL	286→486SLC(25MHz)+コプロ	34,800円
HSP-4SD33	PC-98DX/RX/EX	286→486SLC(33MHz)	49,800円
HSS-4S7D33	PC-98DX/RX/EX	286→486SLC(33MHz)+コプロ	59,800円
HSP-DL	PC-98DA/RA2/RA5/RA21/RA51/RL	386DX→486DLC(25MHz)	24,800円
HSS-DL7	PC-98DA/RA2/RA5/RA21/RA51/RL	386DX→486DLC(25MHz)+コプロ	44,000円
HSP-D2S	PC-98FA/H98, PC-486GR/486GF	486SX→486DX2(50MHz)	109,000円
HDL-20W	PC-98DA/RA/RL	386DX→486DLC(40MHz)	59,800円
HDL-16W	PC-98DA/RA/RL	386DX→486DLC(32MHz)	49,800円
HSL-C25	PC-9801VX01/VX21/VX41/DX/RX/EX/UX	286→486SLC(25MHz)+コプロ	42,800円
HSL-25	PC-9801VX01/VX21/VX41/DX/RX/EX/UX	286→486SLC(25MHz)	34,800円
HDX-16Q	PC-98FA/H98mode180/PC-486GF	486SX→486DX2(64MHz)	170,000円
HDX-16W	PC-98FA/H98mode180/PC-486GF	486SX→486DX(32MHz)	99,800円
HSP-D2S	PC-98FA/BX/PC-9821Ae/PC-486GR/GR+PC-98GF /P/487SXコプロソケットを持つマシン	486SX→486DX2(50MHz)	
HSC-S725	PC-98FS/FX/CS/T/ES/DS/RS/US	コプロ	12,000円

福井電機産業(株)

製品名	対応機種	内容	価格
VX486	PC-98VX01/VX2/VX21/VX4/VX41	286→486SLC(25MHz)+コプロ	45,000円
RX/DX486	PC-98RX2/RX21/RX41/DX2	286→486SLC(25MHz)+コプロ	45,000円
UX/EX486	PC-98UX21/EX2	286→486SLC(25MHz)+コプロ	45,000円

問い合わせ先一覧

㈱アイオーデータ機器	0762-60-3366	京都マイクロコンピュータ	075-953-0963
アセットコア㈱	03-3727-8401	ダイナNT事業部	052-252-7380
UGT (テクニトロン・サプライ)	03-3496-3181	ネットプラス	06-643-1251
㈱アルファデータ	03-5818-3588	ヒグチユニオン㈱	03-3861-7388
アンドテック・コーポレーション㈱	03-3493-3506	㈱マクサスインターナショナル	03-5490-2811
インテルジャパン㈱	0120-1-80387	㈱メルコ	052-619-1821
㈱エービーエム	03-3861-9681	福井電機産業㈱	0776-24-0126
エレコム㈱	06-229-1414		

●このデータは3月20日現在のものです。対応機種や価格の変更の可能性もあるので，くわしくはメーカーにお問い合わせください。

膨大な情報を自由自在に活用　ハイテク推理が楽しめる

「JRA-VAN」通信スターターブックの使いかた

■PC-9801(VM21以降)及び互換機用

多田　太郎

競馬はデータ分析を駆使する奥深い知的ホビーだ

3月中旬に電波新聞社から，JRA(日本中央競馬会)が提供する競馬のデータベース専用通信ソフトと解説書が一体化した，『「JRA-VAN」通信スターターブック』(価格3,800円)が発売されました。なじみのない人には，競馬というと，単なる公営のギャンブル……と，とらえられがちなスポーツですが，さまざまなデータから，レースのようすを推理する，知的ホビーの要素もあるのです。

すでにビクター音産のシミュレーション・ゲーム「クラシックロード1」(PC-98用，価格9,800円)や，光栄の「ウィニング・ポスト」(PC-98用，価格12,800円)をプレイしたことのある人なら，競馬の奥深い楽しみの一端を体験できたはずです。





「JRA-VAN」では情報の他に解析用ソフトも手に入る

「JRA-VAN」には，つぎのようなデータがあります（**写真1**）。

■**出馬表**：馬名・騎手名・調教師名ごとの場別・レース別のデータ

■**レース別競争馬**：競争馬別のプロフィール，過去16走の馬場状態別・馬体重別・距離別の成績

■**出馬表＋競争馬**：出馬表ファイル＋レース別競争馬ファイル

■**成績概要**：指定日・指定場の全レースの1～3着馬名と単・複勝・枠連の払戻金

■**成績詳細**：指定日・指定場・指定レースの全出走馬の成績と単・複勝・枠連の払い戻し金

■**馬連成績**：レースごとの馬番連勝の払戻金

■**出目表**：場別の芝・ダートでの距離別出目度数

■**騎手**：騎手のプロフィールと距離別・場別の年度ごとの成績

■**調教師**：調教師のプロフィールと距離別・場別の年度ごとの成績

■**競争名**：過去6年間に開催されたレースの名称もしくはレースの条件

これらのデータは，レースの推理にはどれも役立つものですが，いちいちアクセスして，個別に見ていたのでは，パソコンを使う意味がありません。比較・検討・解析するためのソフト「JRA-VANシステム・プログラム」も提供を受けることができます。

このプログラムでは，あらかじめダウンロードしておいたデータを，解析しやすい表の形式で見ることができます。もちろん各データは開催前日と開催翌日に追加登録されます。

「JRA-VAN」を利用するには

「JRA-VAN」はQ2ダイヤルでもサービスされていますが，『「JRA-VAN」通信スターターブック』で利用するのは，「ビデオテックス」というネットワークを通じたサービスです。

「ビデオテックス」はNTTが運営しているもので，普通の電話回線から接続でき，回線料金（電話代）が全国一律3分までごとに30円(平日の06:00～08:00, 19:00～翌01:00と土・日・祝日は5分までごとに30円）と割安なネットワークです。「キャプテン」もこれを利用して運用されています。

「ビデオテックス」利用の手続きは簡単で，『「JRA-VAN」通信スターターブック』の付録としてついている申請用ハガキに必要事項を書き込んでNTTに送るだけです。

申請料は800円。電話料金といっしょに請求されますが，後はいっさい不要です。1週間から10日ほどで使えるようになります。

もちろん普通の電話回線としての機能はそのままです。すでに「キャプテン」をパソコン通信で利用している場合は，新たに申請する必要はなく，すぐに「JRA-VAN」を利用することができます。

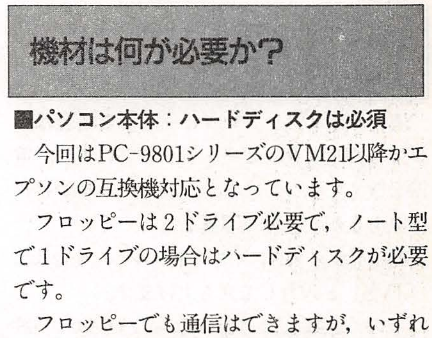
機材は何が必要か？

■**パソコン本体：ハードディスクは必須**

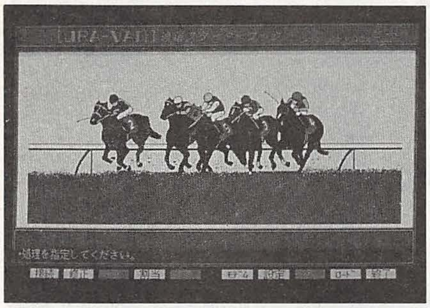
今回はPC-9801シリーズのVM21以降かエプソンの互換機対応となっています。

フロッピーは2ドライブ必要で，ノート型で1ドライブの場合はハードディスクが必要です。

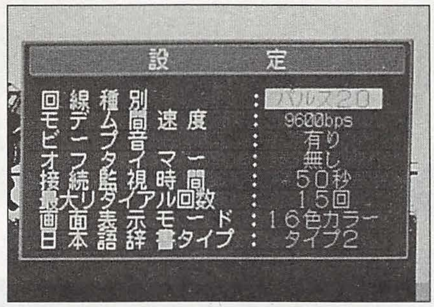
フロッピーでも通信はできますが，いずれにせよ，膨大なデータを活用することになるので，ハードディスクは必須です。



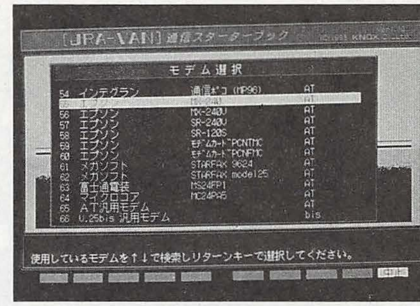
《写真1》「JRA-VAN」のメニュー画面



《写真2》通信ソフトのタイトル画面



《写真3》「設定」中の画面



《写真4》「モデム設定」のようす

■モデム：通信速度2400bps以上，ATコマンド対応機

パソコンと電話回線をつなぐモデムは，上記の条件を備えていればほとんどのものが使えます。

■DOS：日本語MS-DOS Ver3.1以上

MS-DOSが必要です。また，通信ソフトにはRS-232Cとプリンタ用の「RSDRV.SYS」と「PRINT.SYS」の組み込みが必要となります。

「JRA-VAN」通信ソフトの実行ディスクの作成は簡単にできる

機材の準備ができたら，付録の「JRA-VAN」通信ソフトの実行ディスクを作る作業に入ります。基本的には，オリジナルのフロッピーのソフトをコピーして，バックアップのディスクを作り，そのバックアップ・ディスクを使って実行用のディスク（ハードディスクの場合はファイル）を作ります。

これらの作業は，本の記事と，パソコンの画面に表示される指示に従っていけば，いとも簡単にできてしまいます。

はじめて通信をするときにしなければならない作業がある

実行ディスクをフロッピーとする場合は，ディスクをフロッピー・ドライブに入れ，電源を改めてオンにするか，リセットをかければ立ち上がります（**写真2**）。

ハードディスクにインストールした場合は，「JVS」と入力して立ち上げます。

そのつぎにしなければならないのが，「設定」です。［f・7］キーを押すとウィンドウが開きます。ここで設定するのはつぎ内容です（**写真3**）。

■回線種別

電話回線がプッシュなのか，パルスなのかを選びます。パルスというのは電話機のダイヤル数字をカチカチという感じで送る方式で，ゆっくりしたパルス10と，速いパルス20があります。プッシュ・ボタン式の電話機でもパルス対応のものがありますから，注意してください。

■モデム間速度

モデムの通信速度を選んでおきます。

■ビープ音

キー・アクション時やエラーが発生したときにピーという音をだすかどうかを選びます。

■オフタイマー

何もしないで，放置したときに自動的に回線を切断する時間を設定します。うっかり接続しっぱなしにしても，よけいな通話料を支払わないためのプロテクトです。

■接続監視時間

いったん「JRA-VAN」を呼び出して，つながらなかったときに，つぎに呼び出しをかけるまでの間隔をきめます。

■最大リダイアル回数

つながらない場合，何回かけなおすかをきめます。

■画面表示モード

モノクロ画面のノートパソコンでも，見やすくするために用意されています。16色カラーと，液晶用に二つのモードがあります。

■日本語辞書タイプ

ATOKやVJE-β，松茸などの日本語FEPを組み込むときに使います。

モデムの設定をして通信してみよう

まず，［f・6］キーを押して，モデムの設定をします。ほとんどの製品はリストアップされているので，カーソルを合わせてリターン・キーを押すだけで自動的に設定されます（**写真4**）。

手持ちのモデムがメニューにない場合は「汎用ATモデム」か「V.25bis汎用モデム」を選択し，モデムのマニュアルを読んで，各パラメータの設定をしてください。

なお，リストアップされていない，つぎのモデムをお持ちの人は右側のモデムとして設定すればOKです。( ) 内の数字は，リストアップの番号です。

■オムロン

MD96FB5V　→MD96FS5VII (22)
MD144FB5V　→MD96FS5VII (22)
MD24FP4　→MD24FP4II (4)
MD2400F　→MD24FS4 (17)
MD144FB5V　→MD96FS5VII (22)
MD96FB5V　→MD96FS5VII (22)

■AIWA

PV-M24VM5　→PV-M24B5 (48)

■EPSON

PCAM1　→SR-240V (57)

■OKI

PCLINK 296SX→PCLINK 296EX (31)

■NEC

COMSTARZ 2424/4→COMSTERZ 2424/24 (26)

モデムの設定ができたら，いよいよ通信です。［f・1］キーを押して接続してみましょう。

うまくつながりましたか？

つながれば問題ないのですが，何かのつごうでうまくいかなかったときの処置を，紹介しておきましょう。回線を強制的に切るには，［f・6］キーを押して強制終了を選び，リターン・キーを押します。

「JRA-VANシステム・プログラム」を入手しないと楽しめない!!

通信画面を見ても，さまざまな情報が得られますが，はっきり言って，「JRA-VANシステム・プログラム」を使わないと，パソコンを使っているメリットはありません。

逆に「JRA-VANシステム・プログラム」は，データを取り込めば取り込むほど，使い勝手の良さを発揮してくれます。

なにはともあれ，通信画面のメニューの中から「JRA-VANプログラム」を選択して，プログラムを入手しましょう。用意するのはMS-DOSのシステムを組み込んでフォーマットしたフロッピーディスクです。ダウンロードするファイルは五つです（**第1表**）。

このファイルをフロッピーにダウンロードするのは，画面の指示に従います。

「JRA-VANプログラム」を選ぶと

00001　11-01-11　11:11:11　SYS00000
SETUPプログラム1

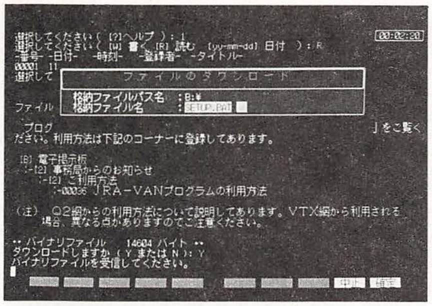
という文字が画面にでます。

ここでリターン・キーを押すと

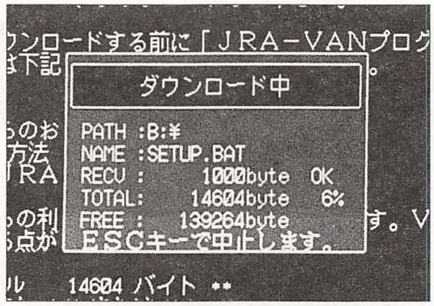
ダウンロードしますか(Y)：

と表示されますので，［Y］を押します。

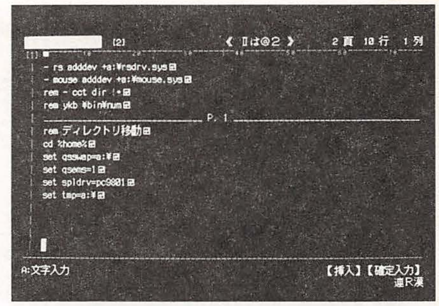
すると，画面上部に「ファイルのダウンロード」というウィンドウが現れます。



《写真５》「SETUP.BAT」をダウンロードする



《写真６》ダウンロード中の画面



《写真７》一太郎でエディトすることもできる

そこは

格納ファイルパス名：B:¥JRA＿LZH 格納ファイル名　　：

となっています。

「B:¥JRA＿LZH」は，競馬のデータをダウンロードするときのファイルパス名ですから，この場合はフロッピーディスクを格納しているドライブ名である「B:¥」のみにします。

格納ファイル名は，指定されている「SETUP.BAT」を書き込みます（**写真５**）。

格納ファイルパス名：B:¥ 格納ファイル名　　：SETUP.BAT

こうなっていればOKです。確認できたら f･10 の確定キーを押すと，ダウンロードがはじまります（**写真６**）。終了すると

＊＊**ダウンロード正常終了**＊＊

というメッセージがでますから，リターン・キーを押します。するとつぎの「セットアップ・プログラム２」が表示されます。

格納ファイルパス名：B:¥ 格納ファイル名　　：INPUT.COM

と「ファイルのダウンロード」へ入力し，さきほどと同じように作業させます。以下，

格納ファイルパス名：B:¥ 格納ファイル名　　：SYS.LZH

格納ファイルパス名：B:¥ 格納ファイル名　　：DATA.LZH

格納ファイルパス名：B:¥ 格納ファイル名　　：LHA213.EXE

というぐあいにダウンロードしていきます。

なお，それぞれのデータ量は，**第２表**のようになっています。全部で40分くらいはかかると思ってください。それだけのことはある，プログラムです。

＊**お詫び**：『「JRA-VAN」通信スターターブック』の41ページ掲載の③と④の写真は関係ないものが入ってしまっています。⑤の写真を参照してください（**編集部**）。

「JRA-VANシステム・プログラム」をインストール

「JRA-VANシステム・プログラム」は，膨大なプログラムを効率よく通信で送るために，圧縮されています。使用するには解凍とインストールが必要ですが，その手順もプログラムの中に入っています。

基本的には，フロッピー・ドライブ２基か，さらにハードディスクがあればOKです。

作業はフロッピーの「Aドライブ(1)」でMS-DOSを立ち上げ，「Bドライブ(2)」にダウンロードしたデータが入ったフロッピーを入れて行ないます。

ハードディスクは「Cドライブ」になるようにします。ハードディスクを常用している人は，たいていパソコンの電源スイッチを入れると，ハードディスクからMS-DOSが立ち上がるようにセットしているはずです。ハードディスクは「Aドライブ」，フロッピーは「B」と「C」ドライブになっているはずです。

今回は，フロッピードライブの「1」にMS-DOSのシステム・ディスクを入れて電源をオンにしてください。するとフロッピー・ドライブは「A」と「B」，ハードディスクは「C」となります。

ダウンロードしたプログラムのファイルは，解凍・インストールすると変化してしまいます。あらかじめフォーマットしたフロッピーディスクにバックアップを取っておきます。

この作業は，DOSを立ち上げるためにMS-DOSのフロッピーを入れていた「Aドライブ」にフォーマットずみのフロッピーを入れて「B:」を入力し「SETUP」と入力するとはじまります。

「SETUP.BAT」というプログラムが起動し，画面にメッセージがでます。

「1.バックアップ」を選ぶと，作業は進みます。

「2.セットアップ」を選び，セットアップ先をフロッピーにすると，「Aドライブ」には「JRA-VANシステム・プログラム」の「システム・ディスク」が，「Bドライブ」にはデータ格納用のフロッピーができあがります。「データ用FD」とラベルに書いておきましょう。

ハードディスクを選ぶと，ハードディスクに両方のファイルが作られます。

ハードディスクの場合，「AUTOEXEC.BATとCONFIG.SYSを自動設定しますか？」というメッセージがでます。「設定」を選べば，パソコンのスイッチを入れると自動的にこのプログラムがスタートするようになります。

他のソフトもあるので，それでは困るという人は設定せずに，作業を進めますが，作業が終わったら，ハードディスクの中の「AUTOEXEC.BAT」と「CONFIG.SYS」のファイルに追加をします。

「AUTOEXEC.BAT」に追加するのはつ

《第１表》「JRA-VANシステム・プログラム」のプログラム

登録No.	プログラム名	セーブ時につけるファイル名
00001	セットアップ・プログラム１	SETUP.BAT
00002	セットアップ・プログラム２	INPUT.COM
00003	JRA-VANシステム・プログラム	SYS.LZH
00004	JRA-VANデータベース	DATA.LZH
00005	LHA圧縮解凍プログラム	LHA213.EXE

《第２表》「JRA-VANシステム・プログラム」の容量

セットアップ・プログラム１	SETUP.BAT	約15Kバイト
セットアップ・プログラム２	INPUT.COM	約20Kバイト
JRA-VANシステムプログラム	SYS.LZH	約298Kバイト
JRA-VANデータベース	DATA.LZH	約５Kバイト
LHA圧縮解凍プログラム	LHA213.EXE	約45Kバイト

ぎの4行です。

SET QSSWAP=A:¥
SET QSEMS=1
SET SPLDRV=PC9801
SET TMP=A:¥

「CONFIG.SYS」はつぎのようにします。

FILES=20
BUFFERS=10

「FILES」の数字は20以上,「BUFFERS」の数字は最低5，可能なら30に設定します。すでに設定ずみなら変更する必要はありません。

この追加作業ですが，はじめての人にはわかりにくいと思いますが，ワープロ・ソフトで,「AUTOEXEC.BAT」と「CONFIG.SYS」のファイルを呼び出し，文字を追加したり変換してセーブすれば簡単にできます（**写真7**）。

「JRA-VANシステム・プログラム」を使うには

「JRA-VANシステム・プログラム」のインストールができたら，さっそく使ってみましょう。立ち上げるとメニュー画面がでます。

まず「初期設定」を選び，つぎの五つがどのドライブに配置されているかを設定します。

データベース　B:¥JRA_DATA¥
マージデータ　B:¥JRA_LZH¥
コピーエリア　B:¥JRA_COPY¥
ワークエリア　B:¥
ソフトエリア　A:¥JRA_SYS¥

この設定は，フロッピー用のものです。「Bドライブ」はデータ格納用（さきほど「データ用FD」とラベルに書いたもの）で，「Aドライブ」は実行用プログラムの入った「システム・デイスク」ということになります。

ハードディスクはこれらがすべて入っています。DOSをハードデイスクから立ち上げた場合，すべて「A:」に存在しています（**写真8**）。

フロッピーに作った「実行ディスク」で通信する場合は，「Aドライブ」に「実行ディスク」を入れ,「Bドライブ」に「データ用FD」を入れて，「JRA-VAN」にアクセスしてください。

接続できたら「[D] 競馬情報」の項目を選び，つぎに「[2] プログラム用情報」を選んでください。

するとデータのメニューが表示されますから，どれかを選びます。

たくさんのデータがある場合は,「00001」と番号を入力すると,データの頭まで戻れます。そこで T を入力すると一覧表になりますから，欲しい情報の番号を入力すると，早く目的のデータを選べます。

リターン・キーを押すと「[R] ダウンロード」という表示がでますから, R を入力します。

つぎに「バイナリファイル＊＊＊＊バイトダウンロードしますか(Y)」と聞いてくるので Y を入力します。

画面上部につぎのようなウィンドウが開きます。

格納ファイルパス名：B:¥JRA_LZH
格納ファイル名　　：

データは圧縮されていますから，まず「¥JRA_LZH」というファイルに格納します。

格納ファイル名は,「¥ナカヤマ7.JRA」というように好きなようにつけられますが,「¥」を頭に付けることと，拡張子を「.JRA」にすることはぜったいにまもってください（**写真9**）。

＊お詫び：『「JRA-VAN」通信スターターブック』の45ページの写真は「¥」が抜けています。訂正してお詫びいたします（**編集部**）。

格納ファイルパス名：B:¥JRA_LZH
格納ファイル名　　：¥ナカヤマ7.JRA

このようにして， f・10 の「確定」キーを押すと，ダウンロードがはじまります。

ハードディスク（Aドライブ）から入った場合はつぎのよう,「格納ファイルパス名」の頭を「A:」にします。

格納ファイルパス名：A:¥JRA_LZH
格納ファイル名　　：¥ナカヤマ7.JRA

これでデータが取り込めました。引続き他のデータを取り込むときは,「格納ファイル名」を「¥セイセキ1.JRA」というように，変えてください。

ではいよいよ通信を終了して,「JRA-VANシステム・プログラム」を立ち上げます。

「ファイルメンテ」を選び,「通信ファイルのマージ」を実行すると，自動的に解凍と格納の作業が行なわれます（**写真10**）。

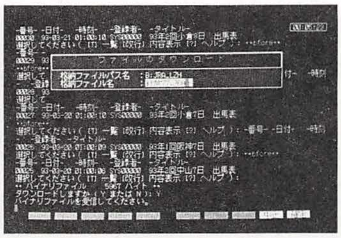
データさえ入っていれば，それぞれの項目を実に楽しく見ることができます(**写真11〜15**)。

ハードコピー（画面を COPY キーを押すことによってプリンタに打ち出す）ができる「HCOPY.COM」を組み込んでおくと，なかなか便利です。

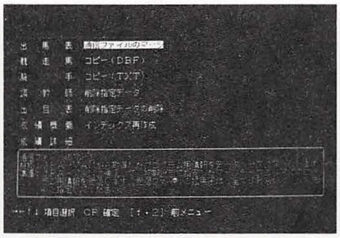
「ギャンブルとしての競馬ではなく，データによる推理を楽しむ知的ホビー」というのが「JRA-VAN」を利用しての私の感想です。みなさんもぜひ体験してみてください。



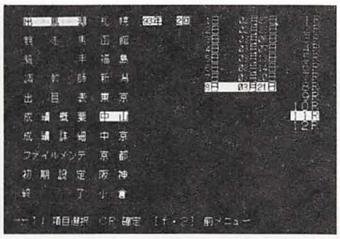
《写真8》「初期設定」でドライブの配置をきめる



《写真9》「¥ナカヤマ7.JRA」のファイルでデータを取る



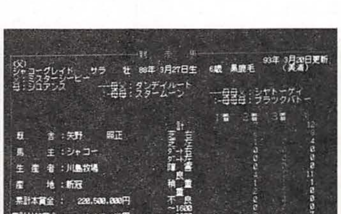
《写真10》「通信ファイルのマージ」で解凍・格納を自動的にやってくれる



《写真11》データが入っていれば検索できる。中山の8日目，11レースを選んだようす



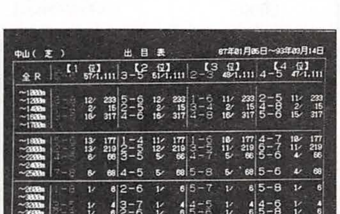
《写真12》結果が表示される。「シャコーグレイド」にカーソルを合わせて……



《写真13》詳細を表示



《写真14》過去16戦の成績が得られる



《写真15》これは中山の1987年からの距離別の「出目表」

新製品 Flash NEWS

パソコン

486を搭載したディスプレイ一体型 FM TOWNS

●富士通

● FM TOWNS IIモデルUR

●価格

UR 20（2 FD）	288,000円
UR 40（2 FD，40 MB・HD）	338,000円
UR 80（2 FD，80 MB・HD）	358,000円

富士通のFM TOWNS IIモデルURは，486SX（20MHz）を搭載し，10インチ・カラーディスプレイ一体型，30万円を切る低価格のパソコンです。

CPUに486SX（20MHz）を採用したことで，処理能力を一体型386機モデルUGにくらべて，約3倍に向上しました。

ディスプレイには高精細のトリニトロン管（ドットピッチ0.26㎜）が使われ，クリアな映像を再現します。

モデルURの発売と同時にFM TOWNSシリーズのAV機能を高める周辺機器，ソフトも発表されました。

①ビデオ出力ユニット
FM TOWNSの画像をビデオ信号に出力するための周辺機器。

②TOWNSヘッドセット
FM TOWNS用マイク付ヘッドホン。

③ミニアンプスピーカシステム
ステレオ・パワーアンプ内蔵のスピーカ・システム。

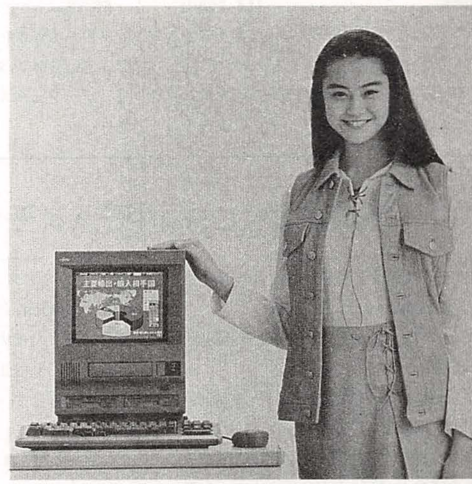
④TownsGraph V1.1 L10
256色のグラフを作成するソフト。

⑤ByHAND V2.1 L10
マルチメディア・プレゼンテーション・ソフト。

⑥ビデオ工房 V1.2 L10
家庭用ビデオ機器でビデオ編集を行なうビデオ編集ソフト。

■主な仕様

CPU：80486SX（20MHz）
メインRAM：2MB（最大10MBまで拡張可能）
増設メモリ・スロット：1スロット
内蔵CRT：10インチ・トリニトロン管
ICカード・スロット内蔵
CD：フロント・ローディング×1
3.5インチFD：2HD×2
SCSI I／F：内蔵
CRT I／F：RGB入力



■問い合わせ先

FMインフォメーション・サービス
東京 ☎03-5690-0032
大阪 ☎06-346-5487

低価格な486搭載パソコン

●東芝

● DynaBook V 486E J-3100VS，system VX J-3100S／VX

●価格

J-3100VS	278,000円
J-3100S／VX501(485MB・HD)	1,198,000円
J-3100S／VX201(200MB・HD)	998,000円

東芝の「DynaBook V 486E J-3100VS（**写真右**）」は，32ビットCPUi486SX（20MHz）を搭載したブック型パソコンです。

640×480ドットのVGA仕様に対応した9.6インチ16階調白黒液晶ディスプレイを採用し，明るく見やすい画面を実現しています。

メインメモリは標準で2MBを内蔵し，オプションで最大18MBまで拡張することができます。また，最大で200MBのハードディスクを内蔵することもできます。

最先端の高密度実装技術によって，高機能ながらA4ジャスト・サイズの小型化を実現しました。重量もi486SX（20MHz）を搭載したものの中では2.2kgと最軽量クラスです。

この発売に合わせて，従来品よりも約60％低価格化した増設メモリ「DynaBookメモリ」も新発売されました。

「system VX J-3100S／VX（**写真左**）」は，32ビットi486DX（66MHz）を搭載したデスクトップ・パソコンです。

最大1024×768ドットの高解像度，256色のSVGA対応表示が可能なハイスペック仕様となっています。

■問い合わせ先

ダイヤル3100
東京 ☎03-3252-3100
大阪 ☎06-643-3100



新製品 Flash NEWS

プリンタ内蔵のDOS／V ノート・パソコン

●リコー
●PS ノート550BJ シリーズ
●価格
2437-YWB（6MB，120MB・HD）524,000円
2437-YVB（2MB，120MB・HD）454,000円
2437-Y01（2MB，2FD）　298,000円

リコーの「PS ノート 550BJ」シリーズは，プリンタを内蔵した DOS／V 対応ノート・パソコンです。

A4判対応のバブル・ジェット・プリンタを搭載しながら A4 サイズの本体を実現しました。プリンタの解像度は 360dpi の高解像度，毎秒87文字（漢字）の高速印字ができます。

CPU には，IBM486SLC（25MHz）を搭載し，高速処理が可能です。モデル YWB と YVB には，120MB のハードディスクを搭載。さらにオプションで 120MB のハードディスク・パックを使うこともできます。また，YWB には DOS／V と Windows，YVB には DOS／V があらかじめインストールされています。

■問い合わせ先
〠107東京都港区南青山1-15-5
㈱リコー販売本部パソコン事業グループ
☎03-3479-3111



周辺機器

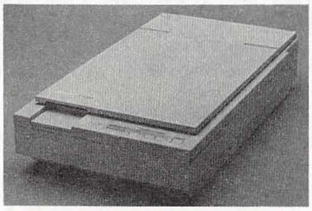
解像度300dpiのA4判イメージ・スキャナ

●エプソン
●GT-6500
●価格　158,000円

エプソンの GT-6500は，A4 サイズのフルカラー対応イメージ・スキャナです。

同社の PC シリーズや PC-9801だけでなく，別売のインターフェースによって Macintosh シリーズ，PS／55，DOS／V などのパソコンにも接続が可能です。

解像度は 300dpi。インターフェースは，シリアル／双方向パラレル・インターフェース，SCSI インターフェース，GP-IB インターフェースと3種類が用意されています。



SCSI インターフェースを利用することで，これまでの4～5倍，双方向パラレル・インターフェースでも約2倍の高速データ転送が可能です。各種プリンタに対応し，50～200%ズーム設定により，25～疑似最大 12000dpi までの解像度指定が可能です。

■問い合わせ先
エプソン・インフォメーション・センター
東京　☎03-3377-3500
大阪　☎06-399-1115

Macintosh用FAXモデム

●オール・テクノロジー・グループ
●MultiModem IIシリーズ
●アップル　Macintosh シリーズ対応
●価格
MT 224 BAIF-MAC（9600 bps）　79,800円
MT 932 BAI-MAC（38400 bps）　109,800円
MT 1432 BAI-MAC（57600 bps）　138,000円
MT 1432 MUI-MAC（57600 bps）　138,000円

オール・テクノロジー・グループの MultiModem IIシリーズは，FAX 機能を内蔵したモデムです。FAX 機能は，CCITT G3，EIA TR.29クラス2と互換性があります。G3 は，全世界の FAX 標準規格として，現在ファクシミリ装置のほとんどがこれに対応しています。EIA TR.29 クラス2は，コンピュータとモデム間のインターフェースを規定しており，クラス2は今後主流になる規格です。また，CCITT V.42 規格のエラー訂正機能，CCITTV.42bis 規格のデータ圧縮機能（最高4倍圧縮）を搭載しているので，一般的なデータモデムとしても高性能を発揮します。そのほか，ネットワークの機密を保つためのセキュリティ・コールバック機能，遠隔地からのモデムの設定を変更するリモート・コンフィグレーション機能など，数多くの機能が搭載されています。



■問い合わせ先
〠105東京都港区西新橋1-1-3東京桜田ビル
オール・テクノロジー・グループ㈱
☎03-3503-4516

FM TOWNS用ハイレゾ・ボード

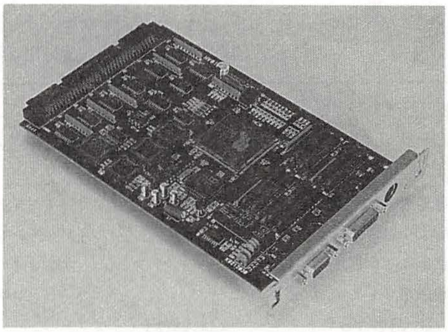
●八戸ファームウェアシステム
●Hyper View　HV1-T（ハイパービュー）
●富士通 FM TOWNS シリーズ対応
●価格　98,000円

八戸ファームウェアシステムの「Hyper View」は，FM TOWNS シリーズ用ハイレゾ・アクセラレータ・ボードです。

Windows の普及にともなって，グラフィックを最大限活用できる高解像度表示に関心が高まっていますが，これによって，Windows 使用時に，最大1677万色中256色，1024×768ドットの表示が可能になります。

S3社のグラフィック・アクセラレータ・チップを搭載したことで，描画速度に関しても高い性能を実現しています。

■問い合わせ先
〠065北海道札幌市東区北28条東10-106-124
八戸ファームウェアシステム㈱
☎011-702-6681

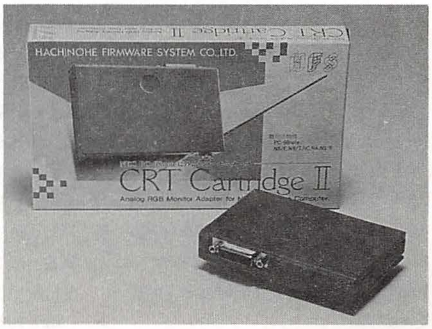


98NOTE用外部CRTインターフェース

●八戸ファームウェアシステム
●CRT Cartridge II
●NEC　98NOTE　NS／E，NC，NS／T，NA，NS／R 対応
●価格　5,800円

八戸ファームウェアシステムの「CRT Cartridge II」は，98 NOTE シリーズに外部ディスプレイを接続するための外部 CRT インターフェースです。NEC 純正の CRT パックとコンパチブルな仕様となっています。液晶ディスプレイでは見にくかったマウス・カーソルやゲームソフトなど，画面に対する追従速度が要求されるアプリケーションも外部 CRT を接続することで対応できます。バッテリ収納部に収まるサイズなので形態にも便利です。

■問い合わせ先
〠065北海道札幌市東区北28条東10-106-124
八戸ファームウェアシステム㈱
☎011-702-6681



アイワのモデム新製品5種

●アイワ
●PV-AF144V5, PV-AF24V5, PV-PF24, PV-P24, PV-CNF24
●価格

PV-AF144V5	64,800円
PV-AF24V5	29,800円
PV-PF24	26,800円
PV-P24	22,000円
PV-CNF24	39,800円

PV-AF144V5は, CCITTの最高速規格V.32bis(14400bps)に準拠し, 14,400bpsのG3高速FAXにも対応したモデル(写真)。PV-AF24V5は, 2400bps, CCITT V.42bis, MNPクラス5のデータモデム機能と, 9600bpsのG3 FAXに対応したモデル。

PV-PF24は, G3 FAXとCCITT V.22bis, 移動体通信プロトコルMNPクラス10を搭載した電池動作可能なポケット・サイズのモデム。PV-P24はCCITT V.22bis準拠2400bpsのポケット・サイズのモデム。

以上は, それぞれ付属の通信ケーブルにより, 3種類が用意されています。

PV-CNF24は, G3 FAXとCCITT V.22bisに対応した98NOTE専用カードモデムです。



■問い合わせ先
〒110東京都台東区池之端1-2-11
アイワ(株) ☎03-3827-2370

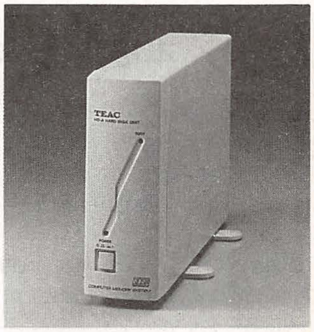
ティアックのハードディスク新製品

●ティアック
●H-Aシリーズ, HD-1000シリーズ, OD-121SX, ST-151CT, HD-B1241
●NEC PS/55シリーズ, NEC PC-9801シリーズ対応
●価格

HD-A121A (120MB)	99,800円
HD-A241A (240MB)	138,000円
HD-1121 (120MB)	118,000円
HD-1201 (200MB)	168,000円
HD-1501 (500MB)	348,000円
OD-121SX (127MB)	198,000円
ST-151CT (155MB)	89,800円
HD-B1241 (240MB)	158,000円

ティアックは, IBM PS/55およびPS/Vに対応したハードディスクHD-Aシリーズ(写真), HD-1000シリーズ, 光磁気ディスクOD-121SX, データ・カートリッジ・ストリーマST-151CTと, PC-9801シリーズ用バスマスタ方式SCSIハードディスク・ユニットHD-B1241を発売しました。

■問い合わせ先
〒180東京都武蔵野市中町1-19-18武蔵野センタービル
ティアック(株)
☎0422-52-5013



98NOTEで使えるFM音源

●コンピュータ・テクニカ
●サウンドパック98n (FMU-98N)
●NEC 98NOTEシリーズ(PC-9801N, NS, NV, NS/E, NS/T, NS/L, NC, NA, NA/C, NS/R)対応
●価格 19,800円

コンピュータ・テクニカの「サウンドパック98n」は, 98NOTEで使えるFM音源ユニットです。

NEC純正のPC-9801-26Kサウンドボードと互換性があり, EMSメモリを使用するときに必要なサウンドBIOSの切り離し機能も持っています。

サウンドは, 内蔵のスピーカーで聴くことができるだけでなく, 外部出力用のRCAピン・ジャック2個(L/R用), ヘッドホン・ステレオ・タイプのイヤホン・ジャックで一人静かに楽しむことができます。

接続は, 98NOTEの拡張バスに装着するタイプです。サウンドパック98nを接続しても, さらに他の拡張バスが使えるように, スルーのコネクタも設けられていますから, 増設FD, 拡張ユニットなどの周辺機器を増設することもできます。

また, すでに発売されているRGBスキャン・コンバータ(98NOTEをカラーテレビのビデオ入力接続する周辺機器)「ビデオパック98n」と組み合せて使えば, 98NOTEでも大迫力でゲームが楽しめます。

■問い合わせ先
〒145東京都大田区田園調布2-51-6長谷川ビル
(株)コンピュータ・テクニカ
☎03-3722-6490

98FELLOW用フロッピーディスクI/F

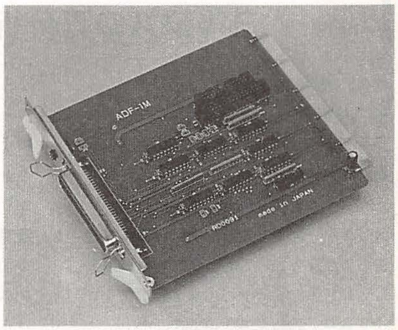
●アルファデータ
●ADF-1M
●NEC PC-9801BA/BX対応
●価格 14,800円

アルファデータのADF-1Mは, NECの98FELLOWに対応した2HD/2DDフロッピーディスク・ドライブ・インターフェースです。

拡張スロットに入れるタイプのインターフェースで, 2HD/2DDの自動切り換えタイプにも対応しています。

■主な仕様
98FELLOW拡張スロット用インターフェース・ボード
FDコネクタ:50ピン・アンフェノール・タイプ
2HD/2DD自動切り換え用ジャック
ドライブ接続用ケーブル付属

■問い合わせ先
〒110東京都台東区東上野3-37-6三翠ビル3F
(株)アルファデータ
☎03-5818-3588



3次元アニメーション自動作成ツール

●富士通
●CyberMotion(サイバーモーション)
●富士通FM TOWNSシリーズ対応
●価格 22,800円

富士通の「CyberMotion」は, 3D図形に動きかたを指定して, 滑らかに動く3Dアニメーションを補完作成するソフトです。

これは, 米Antic社がATARI-ST用に開発した3次元CG作成ツールCyberシリーズのFM TOWNS向け移植の第3弾でアニメーション編集ツールです。

作成されたアニメーションは, Cyberシリーズで共通のFNI形式ファイルで保存するので, 「CyberAnimater」で背景や特殊効果を加えたり, 画面を編集することができます。

1画面ずつ画面を描いていく必要はなく, 「CyberSculpt」で作成した3次元図形を読み込み, それに移動/回転などの動きを設定すると, 途中の画面の動きが自動作成されます。カメラの位置は自由に設定でき, ズームの変更も可能です。同様にライト(光源)の位置や明るさも変更できます。作成したアニメーションの動きは, 線画で高速に表示して確認することもできます。また, あらかじめ240種類の3D図形のサンプル部品データが添付されています。

■動作環境
必要メモリ:2MB (4MB推奨)
必要ハード:ハードディスク
必須ソフト:TOWNSシステム・ソフトウエア

■問い合わせ先
FMインフォメーション・サービス
東京 ☎03-5690-0032
大阪 ☎06-346-5487

新製品 Flash NEWS

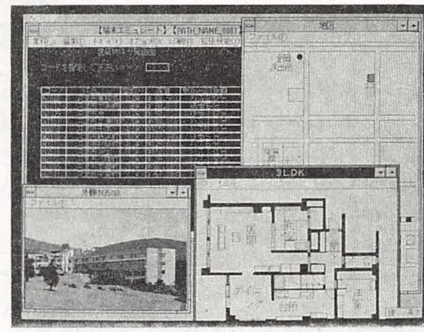
オンラインでマルチメディアを実現するソフト

●富士通
●MEDIAHAND（メディアハンド）
●FM TOWNSシリーズ対応
●価格　50,000円

富士通の「MEDIAHAND」は，既存の業務処理内容を変更することなく，容易にオンライン・システムのマルチメディア化ができるソフトです。画面上に表示されている文字を選択するだけで，画像表示や音声再生を行なうことができます。

マルチメディア・データは，FM TOWNSに接続した外部記憶装置（ハードディスク，CD-ROMなど）に保存したものを利用するため，既存のオンライン回線を変更することなく，高速な画像表示が可能。サーバ／ホスト側のアプリケーションやハードの変更がまったくないため，最小限の費用と時間で情報システムのマルチメディア化を実現します。

■問い合わせ先
〒100東京都千代田区丸の内1-6-1
富士通㈱パソコン販売推進部　☎03-3216-3211



本格的ビジネス用ワープロ

●ダイナウェア
●DIVA（ディーバ）
●NEC　PC-9801シリーズ，IBM PS／55シリーズ，東芝J-3100シリーズ対応
●価格　98,000円

ダイナウェアの「DIVA」は，表計算，グラフ作成，図形作成などの機能を備えたオフィス向けワープロ・ソフトです。

「DESK」，「CHART」，「PLAN」，大きく三つのソフトからなっており，文章&レイアウト機能「DESK」は，縦／横書き，文字修飾，図形修飾が充実した文書作成ソフト。

「CHART」は，表間リンク機能（串ざし演算），10種類のグラフ作成機能，文字表現機能が充実した表計算&グラフ作成ソフト。

「PLAN」は，アイデアをメモランダム風に画面展開。また，図形テンプレート装備など図形作成機能を充実した図形&プランニング・ソフトです。

これらアプリケーションは互いに連動して使うことができ，アイコン形式のメインメニューで簡単に呼びだせます。

■必要メモリ環境
NEC　基本メモリ＋EMSメモリ1MB以上
IBM　基本メモリ＋増設メモリ2MB以上
東芝　基本メモリ＋EMSメモリ1MB以上

■問い合わせ先
〒102東京都千代田区九段南2-7-6相互九段南ビル
㈱ダイナウェア東京本部
☎03-3222-7822

フルカラー画像ファイル・コンバータ

●ロジスティックス
●GZ24-システム
●NEC　PC-9801シリーズ対応
●価格　4,980円

ロジスティックスの「GZ24-システム」は，各種ファイル形式の画像データを相互に変換するファイル・コンバータです。フルカラーTIFF形式，I形式，J形式ロジスティックス独自のランレングス式の4形式相互の変換ができます。4種類の画素数に制限はありません。

スーパーフレーム／シグマ，ハイパーフレーム，イメージメーカーE／アルファ版，スーパーCVI，写像，Gz36の以上8種類の各社フレーム・メモリに対応しています。

■問い合わせ先
〒141東京都品川区西五反田3-13-14-103
㈱ロジスティックス
☎03-3494-8261



ゴルフスコア分析システム

●日立マクセル
●ゴルフ開眼
●NEC　PC-9801シリーズ対応
●価格　9,700円

マクセルの「ゴルフ開眼」は，ゴルフスコアを入力するだけで，自分のゴルフをさまざまな角度から分析，その結果をもとに技術診断アドバイスを表示するゴルフスコア診断システムです。

また，コンペ順位計算も可能，JGAオフィシャル・ハンディキャップ算出機能によって自分のレベルがJGAハンディキャップでどのくらいに相当するのかを知ることができます。

■問い合わせ先
〒103東京都中央区日本橋本町2-1-7タケダ本町ビル
日立マクセル㈱　☎03-3241-9736

中学英語教育ソフト

●プロフィット
●SSメイト中学英語
●NEC　PC-9801シリーズ，富士通FM R／TOWNSシリーズ，松下Panaco mMシリーズ対応
●価格
システム・ディスク　15,000円
データ・ディスク　3,000円

「SSメイト中学英語」は，中学英語の教科書に準拠した教育ソフトです。4種類の教科書に対応し，問題を解きながら着実に英語を学習することができます。

■問い合わせ先
〒004北海道札幌市豊平区清田2条2丁目3-25東名ビル201
㈱プロフィット　☎011-885-3333

その他

「ちょっとビデオ撮ってくれますか？」キャンペーン

●松下電器

松下電器は，全自動コンパクト・カメラ感覚のスナップビデオ・カメラ「パットル（84,800円）」の発売キャンペーン「ちょっとビデオ撮ってもらえますか？」を展開中（3月中旬～4月中旬）ですが，これを記念して「パットル」と基本アクセサリ・キット（バッテリ・パック，ACアダプタ，ショルダ・ベルト）をセットで，抽選で20名にプレゼントします。

■パットル概要
●品番：NV-CS1
●カラー：グレー，ブルー，レッド
●価格：84,800円
●特徴：①コンパクト・カメラと同じやさしい操作，シャッター感覚のワンボタン録画，大広角&ワンタッチ望遠，セルフタイマ&オートデート②バッテリ連続使用約80分＋アルカリ乾電池駆動連続約60分③どの家庭のビデオでも見られるVHS方式

■応募要項
●応募方法：官製ハガキに①住所②氏名③年齢④職業⑤電話番号⑥パットルであなたが撮ってみたいシーンを明記し，下記まで応募。
●あて先：〒164東京都中野郵便局私書箱147号
Panasonic「パットル」プレゼント係
●しめ切り：'93年4月30日(金)当日消印有効

集中連載:時代遅れのBASICに活を入れる!?

「構造化プログラミング言語」研究

第2回

「True BASIC」で,プログラミングを楽しむ

西田　和明

前回は「True BASIC」の紹介と,「スロット・ゲーム」のプログラミング例を説明しました。構造化プログラミングのようすがつかめたと思います。

昔ながらのBASICのように,行番号が付いていませんが,もちろんモード指定によってプログラムに行番号を付加することもできます。

「True BASIC」の良さは,やはり豊富なサブ・ルーチン(ライブラリー群)が実装されている点で,高度なプログラミングも容易に作り上げることができることです。

今回は,そのサブ・ルーチンを使って,「True BASIC」で楽しい「パソコン・ミュージック」を作ることにしましょう。

また,前回では紹介だけですませました,「コンパイラ」とMS-DOS上でプログラムが動かせる「BIND(バインド)」処理等の手順を詳しく解説致します。

パソコンで「チューリップ」を演奏させよう

「咲いた,咲いた,チューリップの花が……」でおなじみの曲「チューリップ」をパソコンで演奏させてみましょう。PLAY文を使用すると,簡単にメロディを演奏させることができます。

さて,この「チューリップ」を演奏させる仕様として,つぎのような条件を設定してみました。

《曲名》「チューリップ」

《スタート時》「何回演奏しますか」を白色で表示させて,演奏回数を入力して,リターン を押します。

演奏回数を確認のため,入力した回数を表示します。

《演奏開始》演奏回数を表示すると,画面中央に赤色で塗りつぶされたボックスを表示し,さらにそのボックスの中央に「チューリップを演奏しています」という黄色の文字が表示されて演奏が開始します(**写真1**)。

《演奏》メロデイ・データ(DATA)をREAD文で読みだします。

《終了時点》指定した演奏回数が終了したら,黄色の文字でプログラムの再実行をするか,プログラムの実行を終了するかを聞きます。

再実行する場合には Y キーを入力させて リターン キーを押します。すると,また「何回演奏しますか」という表示のあるスタート時点に移ります。

N キーを押してから リターン キーを押した場合は,プログラムのループから抜けでて,プログラムは停止します。

以上の仕様でプログラミングしたものが,**リスト1**のプログラム・リストです。

わかりやすいDATAの内容

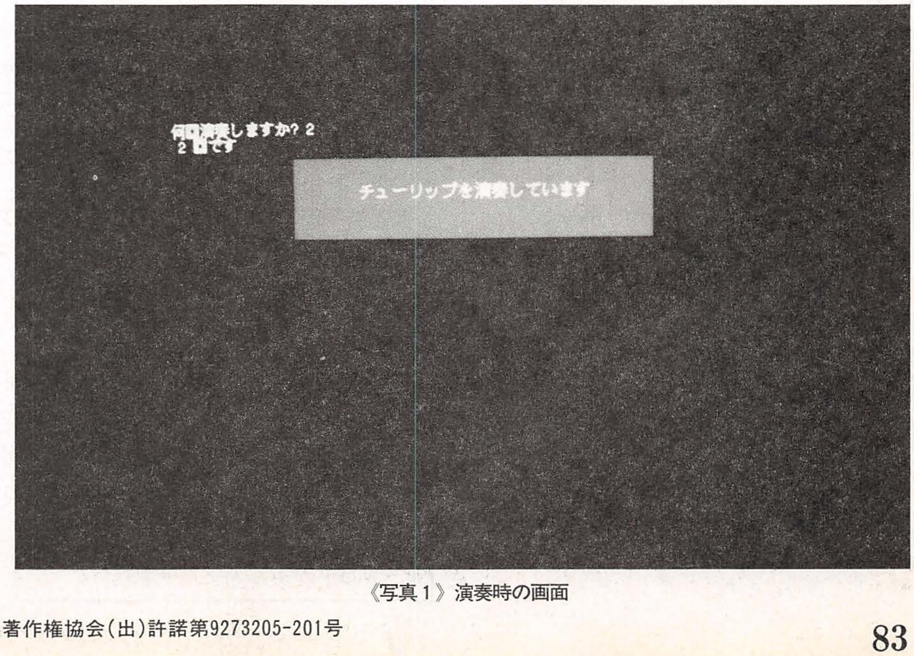
さて,ここでメロデイの音源となるDATAの内容について説明しましょう。PLAY文では,つぎのような記号を使用して音作りをします。

■音程について

音の高さの指定は,**第1表**のようになっています。

ハ長調の音階は,C(ド),D(レ),E(ミ),F(ファ),G(ソ),A(ラ),B(シ),C(ド)の1オクターブで表記します。

Cの半音上がった音はC#または,C+と



《写真1》演奏時の画面

《リスト1》「チューリップ」を演奏させるプログラム・リスト

```
SET WINDOW 0,20,0,10

DO

SET COLOR 15
PRINT "何回演奏しますか";
INPUT T
PRINT T ;"回です"

FOR K=1 TO T

SET COLOR 4
BOX AREA 4,15,7,9
SET COLOR 14
PLOT TEXT,AT 6,8:"チューリップを演奏しています"
FOR P=1 TO 5
READ S$
PLAY S$
IF END DATA THEN RESTORE

NEXT P

NEXT K

CLEAR

SET COLOR 14
PLOT TEXT,AT 4,8:"「Y」キーで再実行,「N」キーで終了します"

DO
INPUT A$
IF A$="Y" OR A$="N" THEN EXIT DO
LOOP
IF A$="N" THEN EXIT DO

DATA O5 L4 C D L2 E L4 C D L2 E L4  G F- D C
DATA L4 D E L2 D
DATA L4 C D L2 E L4 C D L2 E L4 G F- D C
DATA L4 D E L2 C
DATA L4 G G E G A A L2 G L4 F- F- D D L2 C

CLEAR

LOOP

END
```

《第1表》音の高さの指定

記　号	意　味
CDEFGAB	音名(音の高さ)
#または+	シャープ
−	フラット
RまたはP	休止符
On	オクターブ番号
>	1オクターブ上げる
<	1オクターブ下げる

書き，Cの半音下がった音はC−と書きます。

Onは，音域（オクターブ）を示します。

「True BASIC」で使用できる全音域は，ピアノの中央のド(C)の音からはじまる1オクターブをO4として，下にO0～O3の4オクターブ分と，上にO5～O7の3オクターブがあり，総計8オクターブの範囲が設定できます。

O(英文字のオー)のつぎのnには，音域を示す数字（0~7）を入れます。簡単なので，入れかえて，音程を確認してみてください。

指定されたオクターブ領域で，特定の音だけを1オクターブ上げてだしたいときは，「>C<C」というように組み合わせて書きます。

■音長について

音の長さの指定は，**第2表**のようになっており，数字の1～8で示します。

音長番号はD2, G8のように，音名のつぎに一つ一つに書きます。

「L4」のように，長さを意味する「L」の後に四分音符を書くと，その指定以降の音符は，一つ一つに番号を指定しないかぎり，四分音符として扱われます。

付点音符は，音符番号の次にピリオドを付けます。たとえば，先頭に「L4」の指定をしてある場合に「C4.」というような表記をすると，音の長さを1.5倍に演奏する付点四分音符となります。

テンポの指定は，「T」の文字の後に1分間に演奏する四分音符の数を指定します。

何も指定しない場合には，メトロノームの標準速度のT120（1秒で2拍の速度）になっています。

数字を大きくすると速度は速くなり，小さくすると遅くできます。

《第2表》音の長さの指定

番　号	長さの意味
1	全音符
2	二分音符(1/2拍分)
3	三連音符(2拍分)
4	四分音符(1/4拍分)
8	八分音符(1/8拍分)

■その他の指定

レガートやスタッカートの設定も可能です。音符番号の間に設定し，音を滑らかにしたり（レガート），歯切れの良い音（スタッカート）が指定できます。それらの指定方法を**第3表**に示します。

《第3表》演奏の指定

記　号	意　味
ML	レガート
NN	標準
MS	スタッカート

これらの各パラメータを使って，オリジナル作品を作ってみましょう。楽しいプログラミングが体験できるはずです。

便利な「コンパイラ」と「バインド」を使ってみよう

「True BASIC」には，パソコンのマシン語で直接プログラムが動作するように変えてくれる「コンパイラ」と，MS-DOSが立ち上がっている状態で動作させることができる「バインド」の機能が標準装備されています。

「True BASIC」の環境下でのプログラムは，従来のBASICと同じくプログラムを「ファイルから読みだし」→「画面上にプログラムを表示し」→「実行（RUN）を指定して」→「プログラムが走りだす」という順番で作業が進みます。かなり無駄な時間があります。

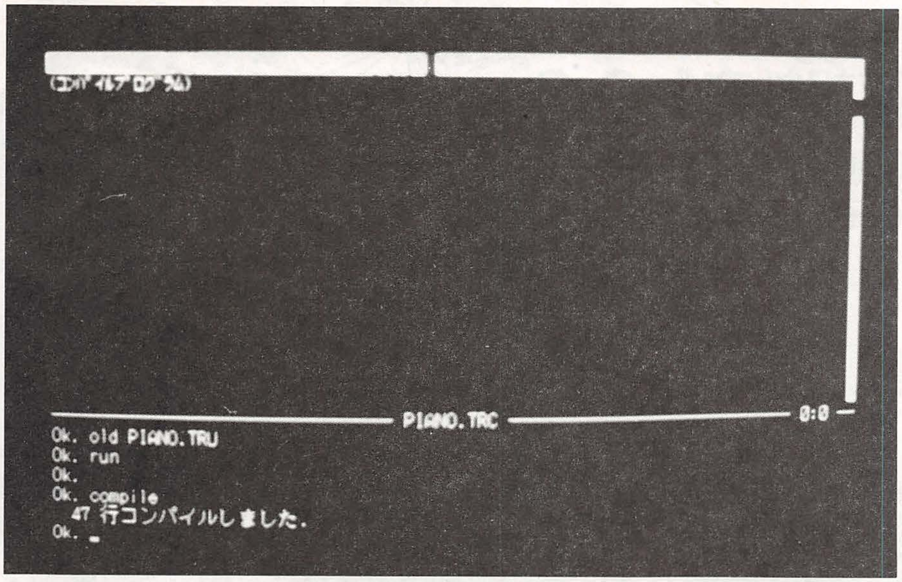
もし，プログラムをコンパイルすると，プログラムのメモリ占有領域が小さくなると同時に，ファイルをオープンして「LOAD」コマンドを実行すると，すぐにプログラムが走りだします。プログラムの実行手順が極端に簡単になり，ロス・タイムが減らせます。

■コンパイル処理の実際

さて，コンパイルは，「True BASIC」で作ったプログラム・ファイルをエデイット画面に読みだして，メニューの「実行」をマウスで選択します。その中に「コンパイル」の選択肢がありますから選びます。

すると，自動的にコンパイル処理がはじまります。画面上部左隅に「コンパイルプログラム」と表示がされ，処理完了時点に，画面下部に「コンパイルしました」との表示がでます。コンパイル終了時点の画面状態を**写真2**に示します。

つぎに，コンパイルされたプログラムをフ



《写真2》コンパイル終了時の画面

ァイル保存しましょう。メニューの「ファイル」をマウスで選択し，「プログラム保存」の選択肢を選ぶと，同一のファイル名に「.TRC」の拡張子が付いたものを，自動的に保存してくれます。

これでコンパイル処理は完了です。このコンパイルされたプログラムは，いろいろと使い道が豊富です。

■バインドの手順

では，コンパイルしたプログラムをMS-DOSで動かせるものに変換させてみましょう。

プログラムをセーブするフロッピーディスクを準備し，それをMS-DOSでフォーマットして，COMMAND.COMをコピーしておきます。

その後，「True BASIC」のシステムFDに入っている「RUNTIME」のファイル「BIND.EXE」,「BIND.RTP」,「EXEC.TRC」の三つを，まるまるコピーします。

さて，これにコンパイルした目的のプログラム・ファイルをコピーします。

第1段階のファイルをしたようすを**第1図**に示します。

```
Name     Ext     Size
BIND     .EXE    126526
BIND     .RTP    116948
EXEC     .TRC       967
PIANO    .TRC       694
```

《第1図》第1段階のファイル作り

以上の段取りができたら，このフロッピーをMS-DOSで立ち上げたパソコンのドライブにセットします。

ドライブ指定をしたあと，プロンプトに続けて，「RUNTIME」を指定してから「BIND」を実行します。そのようすを**第2図**に示します（この例では，ドライブはDになっています）。

```
A:¥>D:

D:¥>CD RUNTIME

D:¥RUNTIME>BIND
```

《第2図》「BIND」の実行まで

「BIND」をキーインして リターン キーを押すと，**第3図**のような画面表示となり，バインドしたいコンパイル・ファイル名を聞いてきますので，ファイル名（例では，PIANO）をキーインして リターン キーを押すと，処理が実行され，終了すると，**第4図**に示すように，下部に「PIANO.EXEファイルに出力しました」とのメッセージがだされます。

```
True BASIC Binder, True BASIC Version 3.00J  Dated 91-08-07 11:30:00
Copyright (c) 1991 by True BASIC, Inc.  All rights reserved.

Program name [.TRC] _
```

《第3図》「BIND」を実行すると

```
True BASIC Binder, True BASIC Version 3.00J  Dated 91-08-07 11:30:00
Copyright (c) 1991 by True BASIC, Inc.  All rights reserved.

Program name [.TRC] PIANO

PIANO.EXEファイルに出力しました
```

《第4図》「BIND」処理完了画面

本当にファイルされたかファイルの内容を見てみました。**第5図**を見てください。間違いなくファイルされています。

```
Name     Ext     Size
BIND     .EXE    126526
BIND     .RTP    116948
EXEC     .TRC       967
PIANO    .TRC       694
PIANO    .EXE    117880
```

《第5図》PIANO.EXEはありました

この「PIANO.EXE」だけを，フロッピーにコピーすれば，MS-DOS上でのプロンプトに続いて，「PIANO」とキーインするだけでプログラムは走ります。

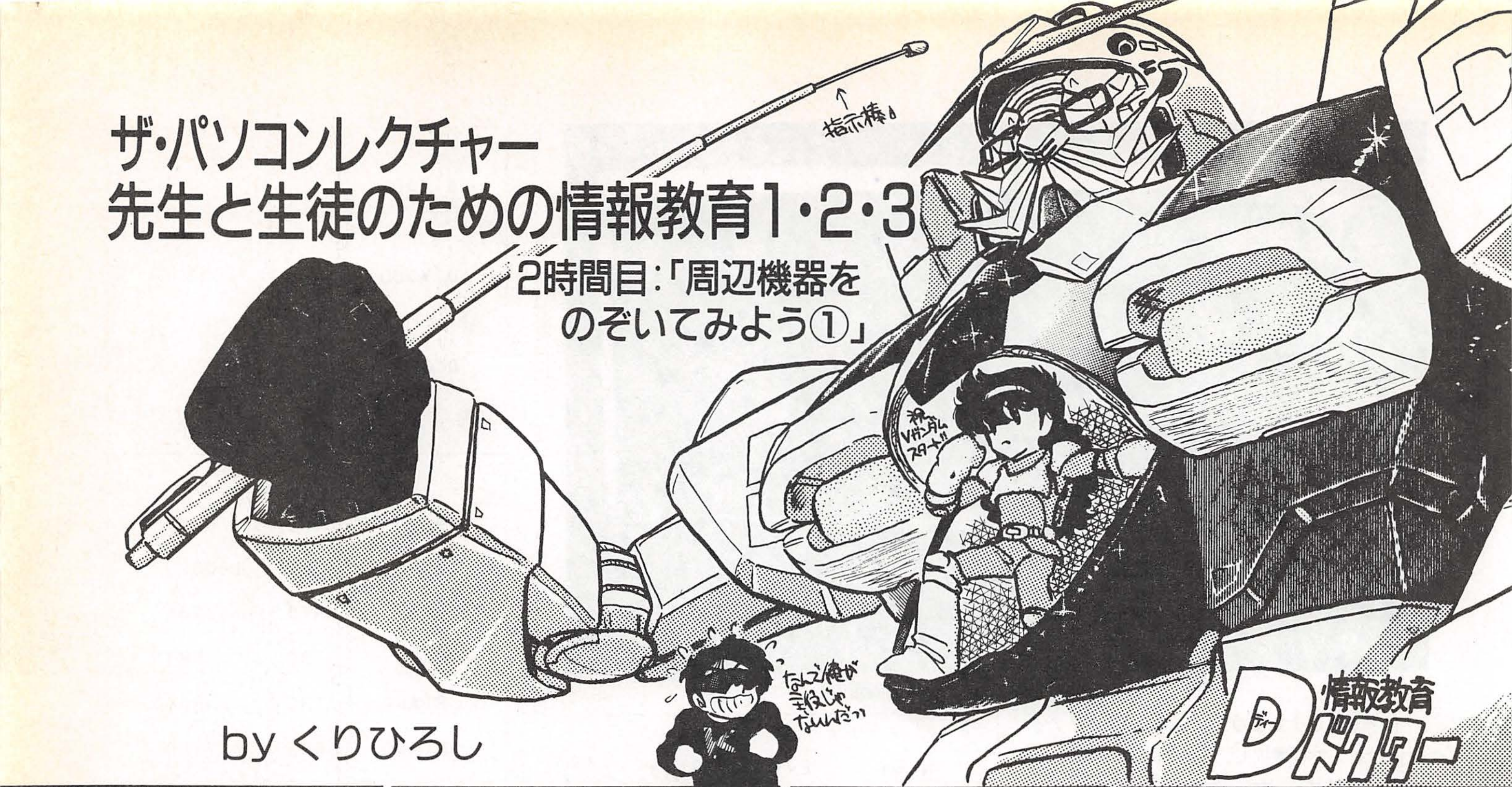
「True BASIC」のシステムがないところでも，MS-DOSが立ち上がっていればすぐにプログラムが実行できるというわけなのです。

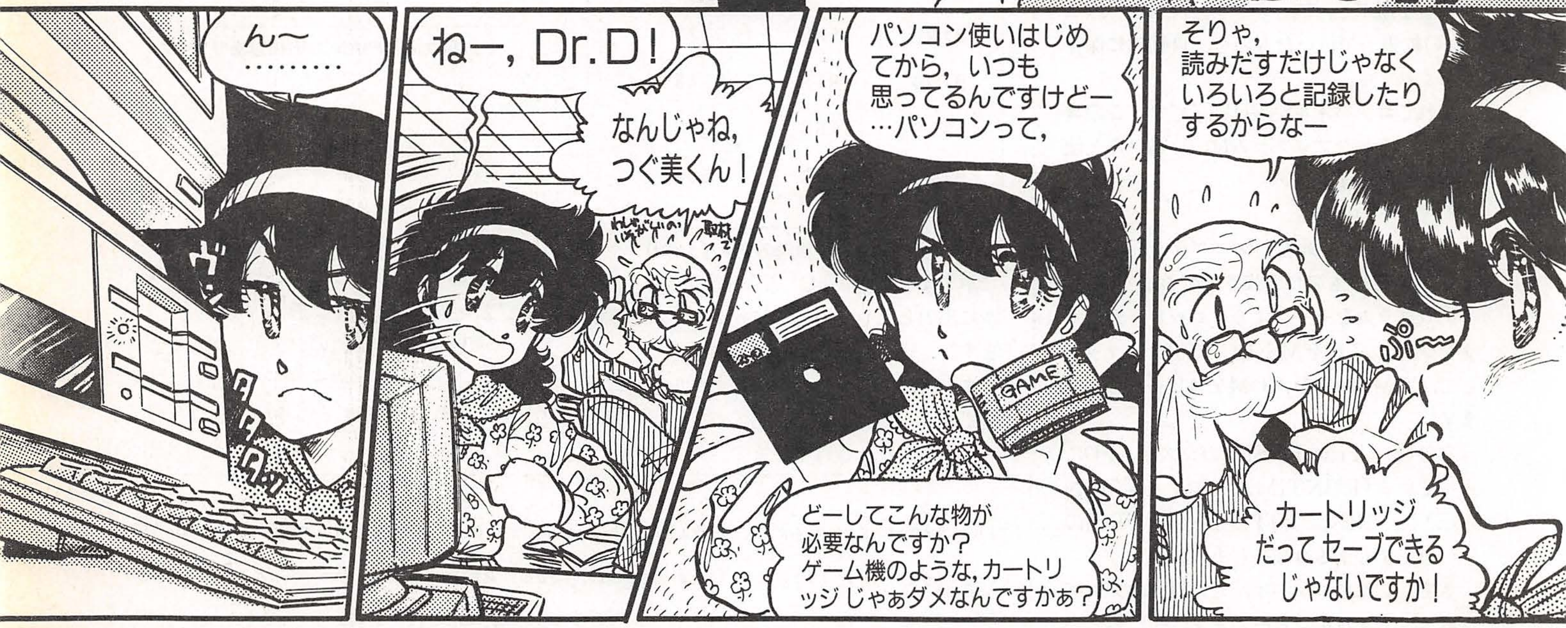
(END)

ザ・パソコンレクチャー
先生と生徒のための情報教育1・2・3

2時間目:「周辺機器をのぞいてみよう①」

by くりひろし







★フロッピーディスクは,「フレキシブルディスク」とも呼びます。5インチ・ディスク等を見るとわかりますが,ペナペナでしなることから,「柔軟な」という意味なのです。「フロッピー」はじつはもっと極端で,「しまりない」「だらしない」という意味なのでした。

★ROMカセットに対して,フロッピーのほうが有利なのは他にもあります。軽いし,かさばらない,しかも価格がずっと安いのです。資源保護の面からも。

★5インチ・ディスクは,正しくは5.25インチで,約13センチです。3.5インチ・ディスクは約9センチになります。

★フロッピーディスクの規格は,他にも2インチや8インチといったものがありました。2インチはあまり流行しませんでしたが,8インチは初期のパソコンでは多く利用されていました。見かけは5インチにそっくりでした。

★昔のパソコンの周辺機器というと,カセット・テープが多く使われてましたが,ランダム・アクセスの可能なディスクは,素早さと便利さの点で勝っていました。

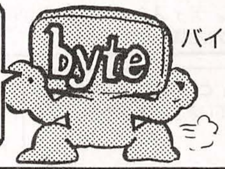
★フロッピーディスク・ドライブによっては使えるディスク,ディスクの形式にちがいがあります。ベーマガ4月号の記事も参考にしてください。ではまた。





ビット

情報，データの最小の単位。電気があるかないか，つまり1（ON）か0（OFF）か，の1ケタを1ビットという。2進数で表現できる。



バイト

情報，データの単位。8ケタbitで1byte。通常は16進数で表現され，1バイトは10進数で0〜255。

1byte＝8bit
1Mbyte（メガバイト）＝1,000,000byte
＝8,000,000bit＝8Mbit（メガビット）
（＊メガ＝10の6乗）
すなわち　16Mbit＝2Mbyte　ということ。

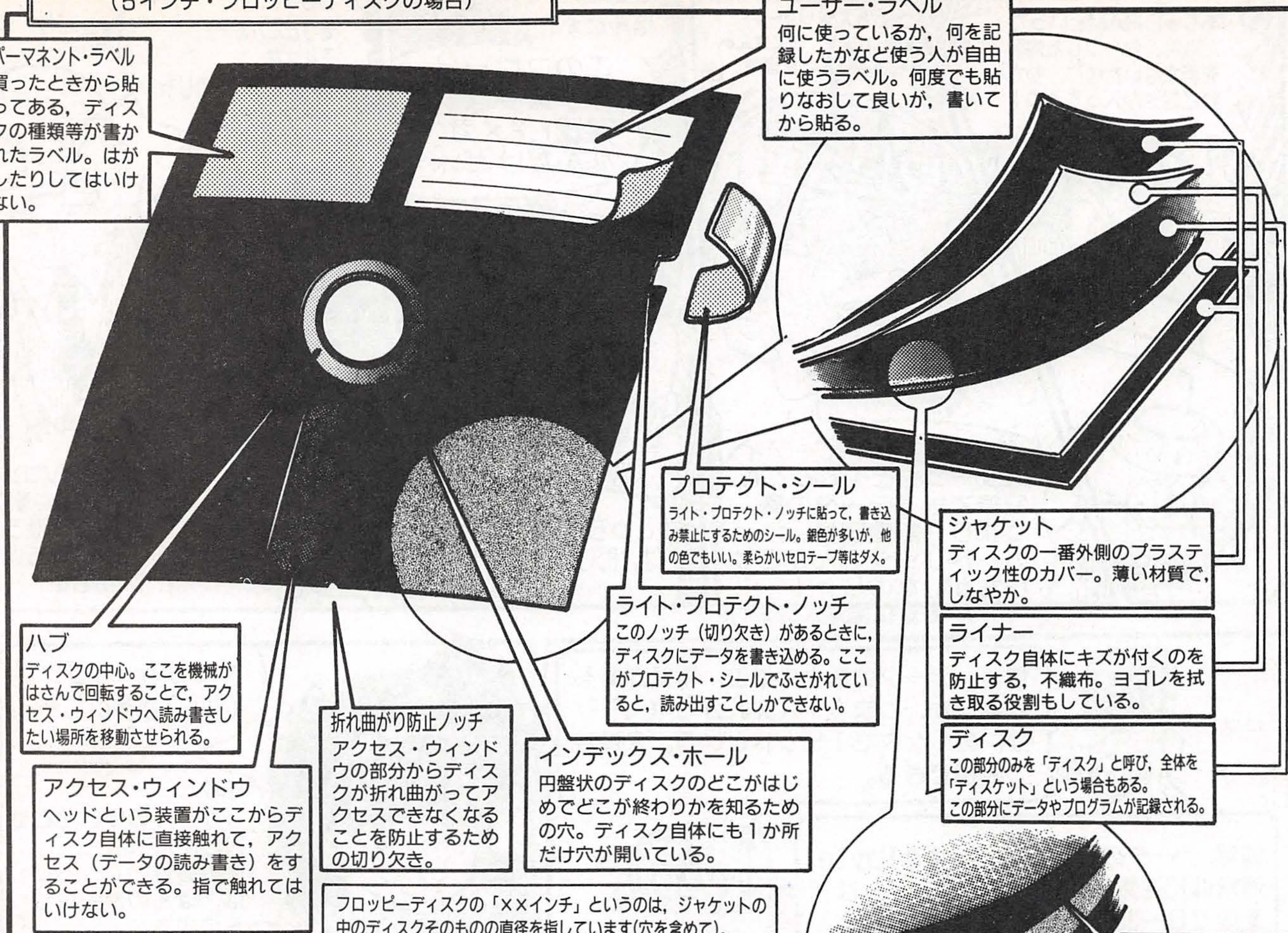
16進数と2進数の対応

10進数	16進数	2進数	パソコンの内部信号では…　●＝ON ○＝OFF
0	0	00000000	○○○○○○○○
1	1	00000001	○○○○○○○●
2	2	00000010	○○○○○○●○
3	3	00000011	○○○○○○●●
4	4	00000100	○○○○○●○○
5	5	00000101	○○○○○●○●
6	6	00000110	○○○○○●●○
7	7	00000111	○○○○○●●●
8	8	00001000	○○○○●○○○
9	9	00001001	○○○○●○○●
10	A	00001010	○○○○●○●○
11	B	00001011	○○○○●○●●
12	C	00001100	○○○○●●○○
13	D	00001101	○○○○●●○●
14	E	00001110	○○○○●●●○
15	F	00001111	○○○○●●●●
16	10	00010000	○○○●○○○○

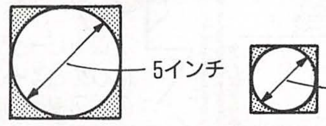




フロッピーディスクの構造
（5インチ・フロッピーディスクの場合）



フロッピーディスクの「××インチ」というのは，ジャケットの中のディスクそのものの直径を指しています(穴を含めて)。

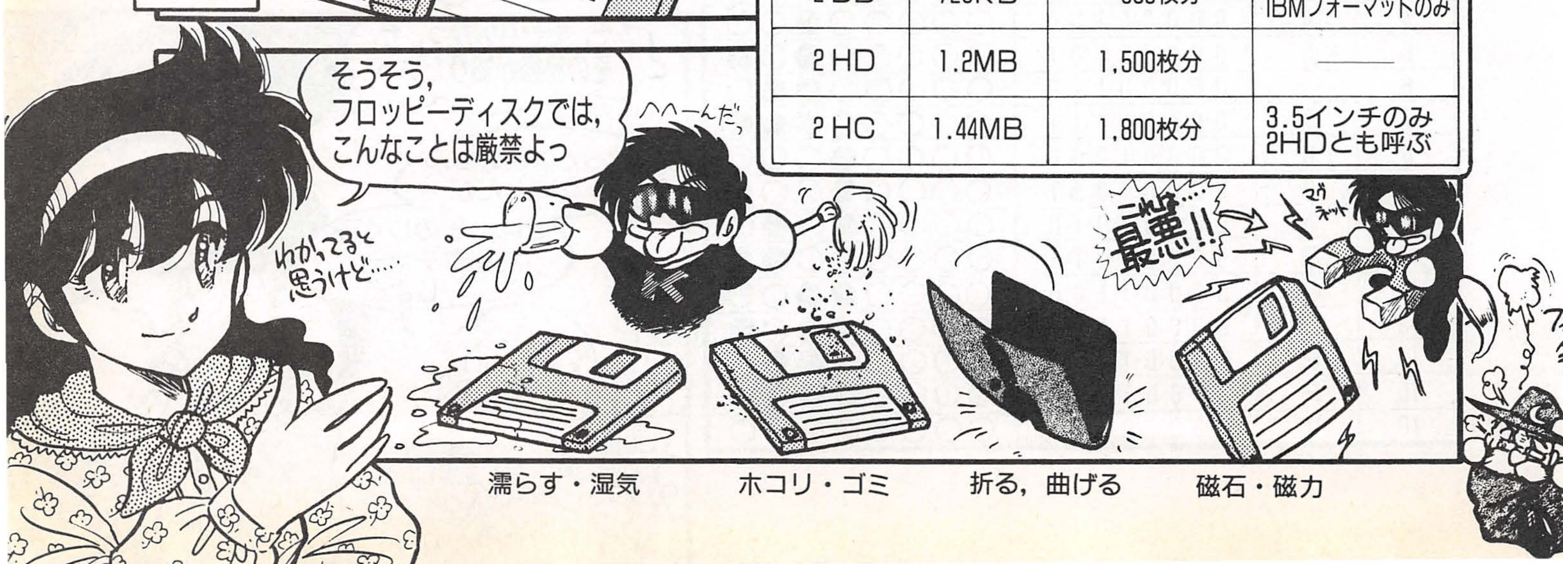


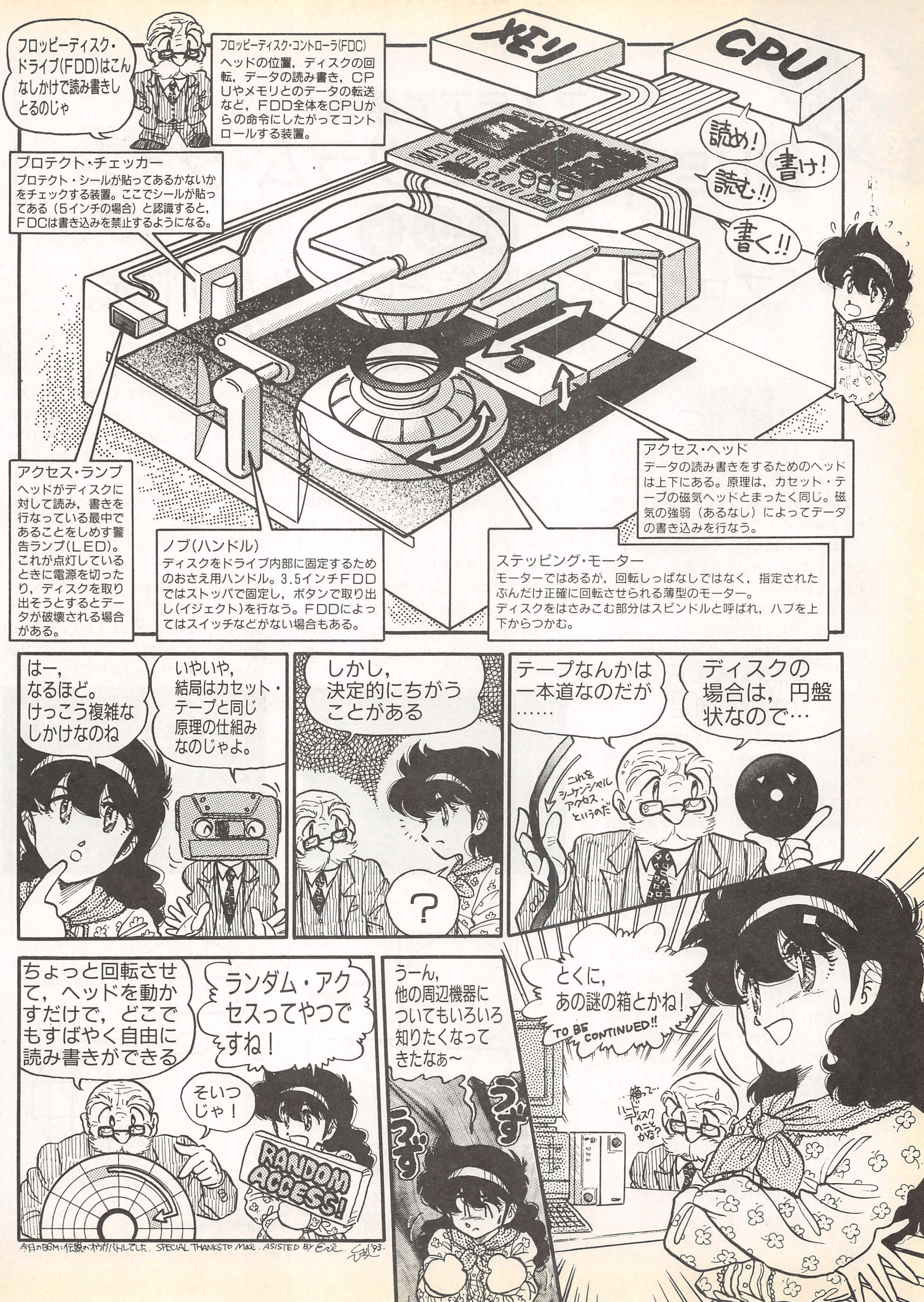
3.5インチ・フロッピーディスクの場合。(いまや5インチよりも主流のディスク。ジャケットが硬質プラスティックでできているため，折れ曲がったりせず，シャッター保護によりホコリにも強い)



ディスクの容量について

ディスク種類	記憶容量	400字詰め作文用紙で	その他
2D	320KB	400枚分	5インチのみ
2DD	640KB	800枚分	——
2DD	720KB	900枚分	DOS/Vなどの IBMフォーマットのみ
2HD	1.2MB	1,500枚分	——
2HC	1.44MB	1,800枚分	3.5インチのみ 2HDとも呼ぶ




フロッピーディスク・ドライブ(FDD)はこんなしかけで読み書きしとるのじゃ
フロッピーディスク・コントローラ(FDC)
ヘッドの位置，ディスクの回転，データの読み書き，CPUやメモリとのデータの転送など，FDD全体をCPUからの命令にしたがってコントロールする装置。
メモリ
CPU
読め！
書け！
読む!!
書く!!
プロテクト・チェッカー
プロテクト・シールが貼ってあるかないかをチェックする装置。ここでシールが貼ってある（5インチの場合）と認識すると，FDCは書き込みを禁止するようになる。
アクセス・ヘッド
データの読み書きをするためのヘッドは上下にある。原理は，カセット・テープの磁気ヘッドとまったく同じ。磁気の強弱（あるなし）によってデータの書き込みを行なう。
アクセス・ランプ
ヘッドがディスクに対して読み，書きを行なっている最中であることをしめす警告ランプ(LED)。これが点灯しているときに電源を切ったり，ディスクを取り出そうとするとデータが破壊される場合がある。
ノブ(ハンドル)
ディスクをドライブ内部に固定するためのおさえ用ハンドル。3.5インチFDDではストッパで固定し，ボタンで取り出し(イジェクト)を行なう。FDDによってはスイッチなどがない場合もある。
ステッピング・モーター
モーターではあるが，回転しっぱなしではなく，指定されたぶんだけ正確に回転させられる薄型のモーター。
ディスクをはさみこむ部分はスピンドルと呼ばれ，ハブを上下からつかむ。
いやいや，結局はカセット・テープと同じ原理の仕組みなのじゃよ。
はー，なるほど。けっこう複雑なしかけなのね
しかし，決定的にちがうことがある
?
ディスクの場合は，円盤状なので…
テープなんかは一本道なのだが……
これをシーケンシャルアクセスというのだ
ランダム・アクセスってやつですね！
ちょっと回転させて，ヘッドを動かすだけで，どこでもすばやく自由に読み書きができる
そいつじゃ！
RANDOM ACCESS!
うーん，他の周辺機器についてもいろいろ知りたくなってきたなぁ～
うず
うず
とくに，あの謎の箱とかね！
TO BE CONTINUED!!
今日のBGM：伝説のオウガバトルでした。SPECIAL THANKS TO Maiさ. ASISTED BY Eさ. '93.

連載企画

アイデアで勝負！
Bug太郎のプログラム・タイム
その5
―「プログラム実践篇その2　当たり判定」―

谷　裕紀彦

ごあいさつ

みなさんこんにちは，Bug太郎です。もうすっかり春の陽気ですね。僕自身，春は大好きなのですが，一つだけ困ることがあります。それは何かっていうと，そうです花粉症なんですねー。去年までは，それほどでもなかったんですけど，今年はもう最悪で，この原稿を書いているときも，鼻はズルズル，目はかゆいといった症状で悩まされています。

今回は，こんな最悪の状況のなか，課題に移りたいと思います。

今回は当たり（衝突）判定

今回は，実践篇その2ということで，当たり判定を題材にしてみました。まあ，当たり判定にもいろいろとありますが，今回は基本的なところで，物体と物体の衝突，物体と壁（マップ画面）の衝突に関しての当たり判定を行なってみます。

みなさんの中には，いまさら当たり判定なんて！と，思う人もいるかもしれませんが，世の中のゲームという物は，当たり判定も重要な部分であり，日々進化しているんですよ。

たとえば，セガの「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」では，地上と自キャラの当たり判定がしっかりしていて，微妙に変化している地形の凹凸に合わせて，キャラクターが上下に動くようになっています。しかも360度のループまでもできるのですから，かなり高度な技術力で当たり判定を行なっていると思われます。

今回は，この「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」の当たり判定……といきたいところですが，これについては，機会があったらいずれ取り上げたいと思っています。

そう，あせらない，あせらない。

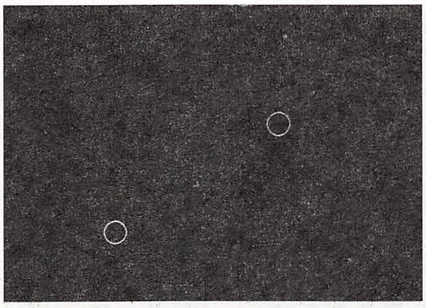
物体同士の当たり判定

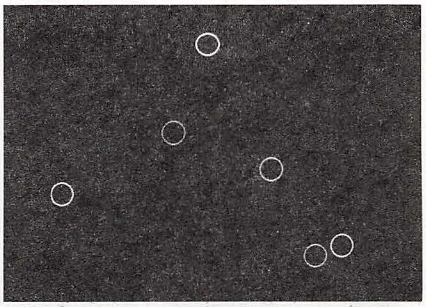
それでは，早速プログラムに取り掛かりましょう。まずは，物体同士の当たり判定からはじめます。物体同士の場合，お互い移動しつつ，衝突しているかどうかチェックする必要があります。

とりあえず，**リスト1**で説明しましょう。**リスト1**を実行すると，最初に物体の個数の入力待ちになります（2個から6個までだが遅いマシンは少なめに）。個数を入力すると，その個数だけの物体（以下，ボールと書く）が画面を飛び跳ねます。

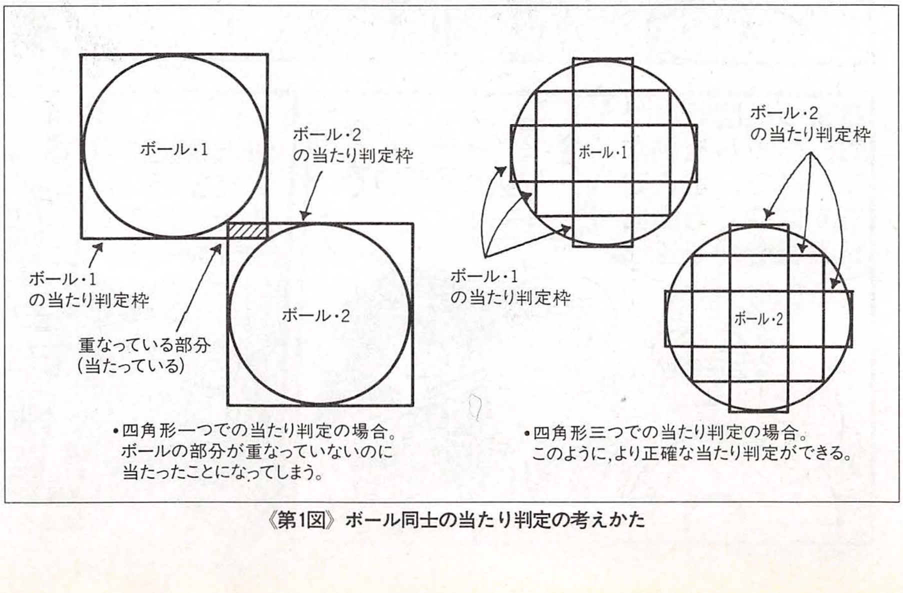
ボール同士が衝突すると，衝突時の位置関係から跳ね返る方向を求めています（600行から700行）。この計算は第3回目（3月号）にやったアーク・タンジェントの式と同じ方法ですので，そちらを参考にしてください。

さて，問題の当たり判定ですが，物体同士なので，ボール1個につき，他のボールすべての座標をチェックしなくてはいけません。そのため，プログラムでは二重ループを使用します（350行から590行）。今回は座標チェックに四角形一つで判定（440行から470行）していますが，本来ボールのような丸い物同士の当たり判定は，**第1図**のように，より多くの四角形で判定したほうが正確になることを付け





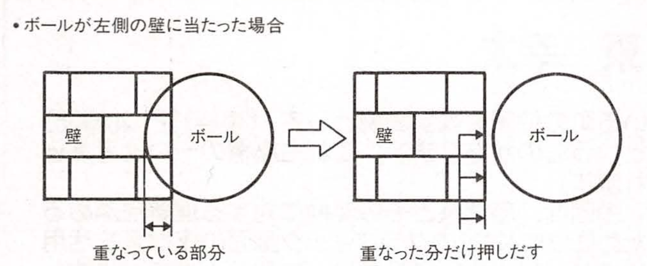
▲リスト1の実行画面



《第1図》ボール同士の当たり判定の考えかた

《リスト1》ボールが画面内を飛び跳ねるプログラム・リスト

```
100 ' LIST 1
110 WIDTH 80,25
120 CONSOLE 0,25,0,1
130 SCREEN 3                                ' PC-9801 (640*400)ｶﾗｰﾓｰﾄﾞ
140 DEFINT A-Z                              ' ｽﾍﾞﾃﾉ ﾍﾝｽｳｦ ｾｲｽｳｶ ｽﾙ
150 INPUT "ﾌﾞｯﾀｲ ｺｽｳ N=(2-6)?",N            ' ﾌﾞｯﾀｲ ｺｽｳ
160 IF N<2 OR N>6 THEN 150
170 DIM X(N),Y(N),XN(N),YN(N)
180 CLS 3                                   ' ｶﾞﾒﾝ ｸﾘｱ
190 ' ﾍﾝｽｳ ｾｯﾄ
200 FOR I=1 TO N
210  X(I)=RND(1)*600+20                     ' ﾌﾞｯﾀｲ X ｻﾞﾋｮｳ ｾｯﾄ
220  Y(I)=RND(1)*360+20                     ' ﾌﾞｯﾀｲ Y ｻﾞﾋｮｳ ｾｯﾄ
230  XN(I)=INT(RND(1)*9-4)*2:YN(I)=0        ' ﾌﾞｯﾀｲ ｲﾄﾞｳﾘｮｳ ｾｯﾄ
240 NEXT I
250 *MAIN
260 GOSUB *BMOV
270 CLS 2                                   ' ｸﾞﾗﾌｨｯｸ ｶﾞﾒﾝ ｸﾘｱ
280 GOSUB *BPUT
290 GOTO *MAIN
300 *BPUT
310 FOR I=1 TO N
320  CIRCLE(X(I),Y(I)),16,I                 ' ﾌﾞｯﾀｲ ﾋｮｳｼﾞ
330 NEXT I
340 RETURN
350 *BMOV
360 FOR I=1 TO N
370  X=X(I):Y=Y(I)
380  X=X+XN(I)                              ' X ｻﾞﾋｮｳ ﾍﾝｶ
390  Y=Y+YN(I)                              ' Y ｻﾞﾋｮｳ ﾍﾝｶ
400  YN(I)=YN(I)+1
410 ' ﾌﾞｯﾀｲ ﾄﾞｳｼ ﾉ ｱﾀﾘ ﾊﾝﾃｲ
420  FOR J=1 TO N
430   IF I=J THEN *ACNEXT
440   IF (X-16)>(X(J)+16) THEN *ACNEXT
450   IF (X+16)<(X(J)-16) THEN *ACNEXT
460   IF (Y-16)>(Y(J)+16) THEN *ACNEXT
470   IF (Y+16)<(Y(J)-16) THEN *ACNEXT
480 ' ﾌﾞｯﾀｲ ﾄﾞｳｼ ｶﾞ ｱﾀｯﾃｲﾙ
490   GOSUB *BHIT
500 *ACNEXT
510  NEXT J
520 ' ｶﾞﾒﾝ ｶﾞｲ ﾁｪｯｸ
530  IF X<16 THEN X=16:XN(I)=-XN(I)
540  IF X>623 THEN X=623:XN(I)=-XN(I)
550  IF Y<16 THEN Y=16:YN(I)=0
560  IF Y>383 THEN Y=383:YN(I)=-RND(1)*32
570  X(I)=X:Y(I)=Y
580 NEXT I
590 RETURN
600 *BHIT                                   ' ﾌﾞｯﾀｲ ﾉ ﾊﾈｶｴﾘ
610 XA=X(J)-X:YA=Y(J)-Y
620 IF XA<>0 THEN *BATN
630 XN(I)=0:YN(I)=ABS(YN(I))
640 IF Y>Y(J) THEN YN(I)=-YN(I)
650 RETURN
660 *BATN
670 AT=ATN(YA/XA)
680 XN(I)=-COS(AT)*8:YN(I)=-SIN(AT)*8
690 IF X>X(J) THEN XN(I)=-XN(I):YN(I)=-YN(I)
700 RETURN
```



《第2図》ボールと壁が当たった場合の考えかた

《リスト2》画面に壁を表示させたプログラム・リスト

```
100 ' LIST 2
110 WIDTH 40,25
120 CONSOLE 0,25,0,1
130 SCREEN 3                                ' PC-9801 (640*400)ｶﾗｰﾓｰﾄﾞ
140 DEFINT A-Z                              ' ｽﾍﾞﾃﾉ ﾍﾝｽｳｦ ｾｲｽｳｶ ｽﾙ
150 INPUT "ﾌﾞｯﾀｲ ｺｽｳ N=(2-6)?",N            ' ﾌﾞｯﾀｲ ｺｽｳ
160 IF N<2 OR N>6 THEN 150
170 DIM X(N),Y(N),XN(N),YN(N),M(20,12)
180 CLS 3                                   ' ｶﾞﾒﾝ ｸﾘｱ
190 GOSUB *MPUT
200 ' ﾍﾝｽｳ ｾｯﾄ
210 FOR I=1 TO N
220  X(I)=RND(1)*600+20                     ' ﾌﾞｯﾀｲ X ｻﾞﾋｮｳ ｾｯﾄ
230  Y(I)=RND(1)*300+20                     ' ﾌﾞｯﾀｲ Y ｻﾞﾋｮｳ ｾｯﾄ
240  IF M((X(I)-16)/32,(Y(I)-16)/32)=1 THEN 220
250  XN(I)=INT(RND(1)*9-4)*2:YN(I)=0        ' ﾌﾞｯﾀｲ ｲﾄﾞｳﾘｮｳ ｾｯﾄ
260 NEXT I
270 *MAIN
280 GOSUB *BMOV
290 CLS 2                                   ' ｸﾞﾗﾌｨｯｸ ｶﾞﾒﾝ ｸﾘｱ
300 GOSUB *BPUT
310 GOTO *MAIN
320 *BPUT
330 FOR I=1 TO N
340  CIRCLE(X(I),Y(I)),16,I                 ' ﾌﾞｯﾀｲ ﾋｮｳｼﾞ
350 NEXT I
360 RETURN
370 *BMOV
380 FOR I=1 TO N
390  X=X(I):Y=Y(I)
400  X=X+XN(I)                              ' X ｻﾞﾋｮｳ ﾍﾝｶ
410  Y=Y+YN(I)                              ' Y ｻﾞﾋｮｳ ﾍﾝｶ
420  YN(I)=YN(I)+1
430 ' ﾌﾞｯﾀｲ ﾄﾞｳｼ ﾉ ｱﾀﾘ ﾊﾝﾃｲ
440  FOR J=1 TO N
450   IF I=J THEN *ACNEXT
460   IF (X-16)>(X(J)+16) THEN *ACNEXT
470   IF (X+16)<(X(J)-16) THEN *ACNEXT
480   IF (Y-16)>(Y(J)+16) THEN *ACNEXT
490   IF (Y+16)<(Y(J)-16) THEN *ACNEXT
500 ' ﾌﾞｯﾀｲ ﾄﾞｳｼ ｶﾞ ｱﾀｯﾃｲﾙ
510   GOSUB *BHIT
520 *ACNEXT
530  NEXT J
540 ' ｶﾍﾞ ﾁｪｯｸ
550  XN=ABS(XN(I)):YN=ABS(YN(I))
560  IF M((X-31)/32,(Y-16)/32)=1 THEN X=((X+16)AND &H3E0)+15:XN(I)=XN
570  IF M((X+1)/32,(Y-16)/32)=1 THEN X=((X-15)AND &H3E0)+15:XN(I)=-XN
580  IF M((X-16)/32,(Y-31)/32)=1 THEN Y=((Y+16)AND &H3E0)+15:YN(I)=0
590  IF M((X-16)/32,(Y+1)/32)=1 THEN Y=((Y-15)AND &H3E0)+15:YN(I)=-RND(1)*20
600  X(I)=X:Y(I)=Y
610 NEXT I
620 RETURN
630 *BHIT                                   ' ﾌﾞｯﾀｲ ﾉ ﾊﾈｶｴﾘ
640 XA=X(J)-X:YA=Y(J)-Y
650 IF XA<>0 THEN *BATN
660 XN(I)=0:YN(I)=ABS(YN(I))
670 IF Y>Y(J) THEN YN(I)=-YN(I)
680 RETURN
690 *BATN
700 AT=ATN(YA/XA)
710 XN(I)=-COS(AT)*8:YN(I)=-SIN(AT)*8
720 IF X>X(J) THEN XN(I)=-XN(I):YN(I)=-YN(I)
730 RETURN
740 ' ｶﾍﾞ ﾋｮｳｼﾞ
750 *MPUT
760 RESTORE *MDAT
770 FOR I=0 TO 11
780  FOR J=0 TO 19
790   READ MD:M(J,I)=MD:IF MD=0 GOTO *MPSTEP
800   LOCATE J*2,I*2:PRINT "ロロ";          "ロ" ﾊ ｶﾀｶﾅ ﾉ "ロ" ﾀﾞﾖ
810   LOCATE J*2,I*2+1:PRINT "ロロ";
820 *MPSTEP
830  NEXT J
840 NEXT I
850 RETURN
860 *MDAT                                   MAP ｶﾍﾞ ﾃﾞｰﾀ
870 '      0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,0,1,2,3,4,5,6,7,8,9
880 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
890 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,1,1,1
900 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1
910 DATA 1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
920 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,1,1
930 DATA 1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,0,1
940 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,0,0,0,1
950 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,0,1,0,0,0,1
960 DATA 1,1,0,0,0,0,0,0,1,1,0,1,0,0,0,0,0,1,0,1
970 DATA 1,1,0,0,0,0,0,1,1,1,0,0,1,0,0,0,0,0,0,1
980 DATA 1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,0,0,1
990 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
```

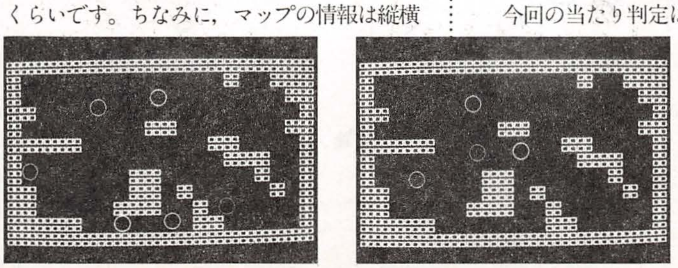
加えておきます（ただし，当たり前のことだが処理は重くなる）。

さあ，これで物体同士の当たり判定はできました。つぎはこれに，壁（マップ）の当たり判定を付け加えましょう。

ボールと壁の当たり判定

リスト2は**リスト1**を少し改造しただけです。基本的なプログラムは，ほぼ同じです。大きくちがうのは，最初にテキスト画面に壁（マップ）を表示（740行から850行）しているのと，**リスト1**では画面外チェックだった部分を壁チェック（540行から590行）に作り変えたくらいです。ちなみに，マップの情報は縦横32ドット単位で，2次元配列，M（X, Y）にセットしてあります。

壁チェックでポイントなのは，ボールの上下左右をそれぞれチェックするわけですが，壁とボールが重なったとき，**第2図**のように重なった分だけ押しだす必要があります。



▲リスト2の実行画面

当たり判定のまとめ

今回の当たり判定は，あくまでも一例でしかなく，他にも考えかたを変えれば，いくらでも思い付くはずです。たとえば，シューティング・ゲームで，自弾と敵キャラの当たり判定などは，敵数が多くなれば自弾1個につき，すべての敵をチェックするのは処理が重すぎますよね。そこで，敵にもマップ画面のように架空の当たりマップを用意して敵のいる場所に印（何かを書き込む）をしておきます。

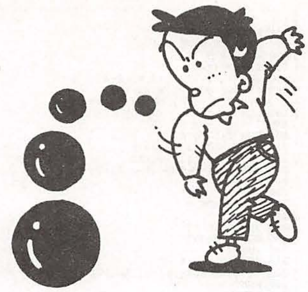
つまり，当たり判定をするときはチェックしたい座標の架空の当たりマップを調べて，印がしてあるときのみ，自弾と敵の座標をチェックするようにすればよいわけです（ただし例外もある）。

みなさんも，これからゲームを作るときは，当たり判定にもちょっと気を配ってみてください。きっとおもしろくなりますよ。

では，また来月。みなさんからのお便りもお待ちしています。



ゲーム制作・教材制作に役立つ
楽しく学べるテーマを満載！



先生と生徒のための CAI BASICプログラミング講座

《PC-9801・FM TOWNS対応》

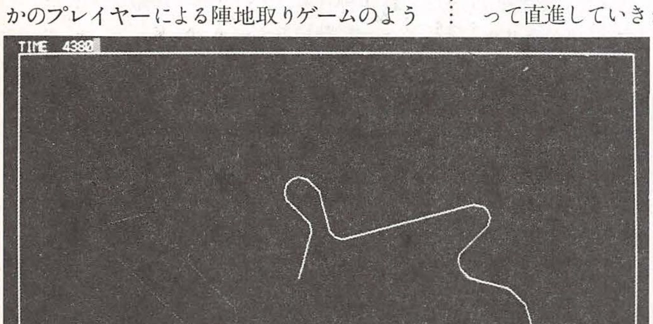
第13回
ライト・サイクル・ゲームで座標を理解しよう

Written by 東　幸太

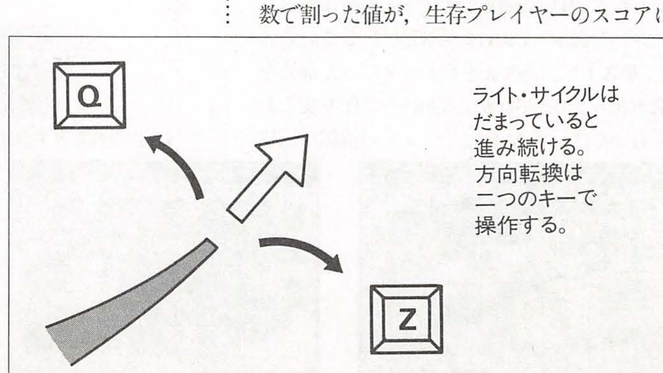
数学や物理などの分野では，“座標”という概念はなくてはならないものです。
この座標のおかげで，いくつもの数値から成りたっている要素をわかりやすく取り扱ったり，視覚的に考えたりできます。
数学や物理以外でも，たとえば私たちが暮らしている町の位置を表す表現として，「東経132° 北緯35°」というものがあります。これも座標の一つと考えられます。
今回は，座標系とその変換に対する理解を深めるために，パソコンのグラフィック画面の座標系を活用するライト・サイクル・ゲームを取り上げてみます。

ライト・サイクルはこんなゲームだ！

まず最初に，ゲームの説明からはじめたいと思います。
ライト・サイクル・ゲームは，『TRON』というCGを駆使した映画で戦っていた，何人かのプレイヤーによる陣地取りゲームのようなものです。ここでは，ゲームのフィールドとして，パソコンのグラフィック画面を使います。
この画面中に，プレイヤーが操作するライト・サイクル（画面中ではドット）が表示されます（写真1）。
このライト・サイクルは，ある方向に向かって直進していきますが，移動方向はプレイヤーがキー操作することによって，進行方向に対して右方向，左方向にそれぞれ変更できます（第1図）。
なお，ライト・サイクルが通過したあとには，ドットが残ったままになります。このドットや枠にライト・サイクルがぶつかると，そのライト・サイクルは破壊されプレイから外れます（第2図，写真2）。
このときに，残り時間を生存プレイヤーの数で割った値が，生存プレイヤーのスコアに



《写真1》前半は空間の奪い合いの戦略面。後半はスキマをうまくとおる技術面が重要となる



《第1図》ライト・サイクルの動きはこうなっている

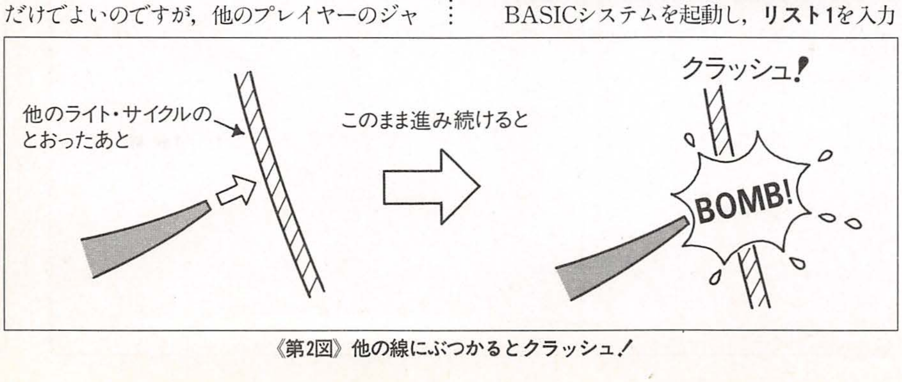
《リスト1》ライト・サイクル・ゲームのプログラム・リスト

```
1000 'ライト・サイクル・ゲーム
1010 DEFINT A-N                                                  '整数型
1020 SCREEN 3                                                    'TOWNSは 1020 SCREEN@ 0
1030 WIDTH 80,25
1040 CONSOLE 0,25,0,1                                            'TOWNSは 1040 CONSOLE 0,25,0
1050 CLS 3                                                       'TOWNSは 1050 CLS 0
1060 DIM X(3),Y(3),R(3),F(3),INITX(3),INITY(3),INITR(3),COL(3),SCORE(3),K1$(3),K2$(3) '各種配列宣言
1070 FOR I = 0 TO 3
1080  READ INITX(I),INITY(I),INITR(I),COL(I),K1$(I),K2$(I)       '初期情報読みだし
1090 NEXT
1100 PN = 0
1110 V = 1                                                       'ライト・サイクル移動量
1120 COLOR 7
1130 WHILE NOT ( PN > 1 AND PN < 5 )                             'プレイヤー数入力
1140  INPUT "何名でプレイしますか";PN
1150 WEND                                                        '2~4の範囲になるまで再入力
1160 EF = 0                                                      'ゲーム終了フラグ
1170 ROUND = 0                                                   'ラウンド数
1180 WHILE EF = 0
1190  ROUND = ROUND + 1
1200  CLS 3                                                      'TOWNSは 1200 CLS 0
1210  PRINT "Round";ROUND                                        'プレイヤーとスコア，キーの表示
1220  PRINT:PRINT
1230  FOR I = 0 TO PN - 1
1240   COLOR COL(I)
1250   PRINT "Player";I+1;" [";LEFT$(K1$(I),1);"] <-*-> [";LEFT$(K2$(I),1);"]";
1260   PRINT USING "    Score #####";SCORE(I)
1270   PRINT
1280  NEXT
1290  PRINT:PRINT
1300  COLOR 7
1310  PRINT "何かキーを押してください"
1320  WHILE INKEY$=""                                            '何かキーが押されるまで待つ
1330  WEND
1340  CLS
1350  LINE(0,16)-(639,399),7,B                                   'TOWNSは 1350  LINE (0,16)-(639,399),PSET,7,B
1360  TIME1 = 5000                                               '時間
1370  GOSUB *PUTTIME                                             '残り時間表示
1380  GOSUB *INITUNIT                                            'プレイヤー・ユニット初期化
1390  GOSUB *COUNTDOWN                                           'ゲーム開始合図のカウント・ダウン
1400  NPLAYERS = PN                                              '生存プレイヤー数
1410  WHILE NPLAYERS <> 1                                        '生存プレイヤー数が1になるまでループ
1420   GOSUB *MOVEUNIT                                           'ユニット移動
1430   TIME1 = TIME1 - 1                                         '残り時間減少
1440   GOSUB *PUTTIME                                            '残り時間表示
1450   IF TIME1 = 0 THEN NPLAYERS = 1                            '時間切れは強制終了
1460  WEND
1470  WHILE INKEY$<>""                                           'キーバッファをクリアする
1480  WEND
1490  WHILE INKEY$<>" "                                          'キー入力があるまで待つ
1500  WEND
1510 WEND
1520 *PUTTIME                                                    '残り時間表示
1530 COLOR 7
1540 LOCATE 0,0
1550 PRINT USING "TIME #####";TIME1
1560 RETURN
1570 *INITUNIT                                                   'ユニット初期化
1580 FOR I = 0 TO PN - 1
1590  X(I) = INITX(I)                                            '初期座標
1600  Y(I) = INITY(I)
1610  R(I) = INITR(I)                                            '初期移動方向
1620  F(I) = 1                                                   '生存フラグ
1630  X = X(I)
1640  Y = Y(I)
1650  GOSUB *XYCONV
1660  PSET(X,Y),COL(I)                                           '画面表示
1670 NEXT
1680 RETURN
1690 *COUNTDOWN
1700 T$ = TIME$
1710 WHILE T$ = TIME$
1720 WEND
1730 FOR I = 0 TO 2
1740  B = 200
1750  GOSUB *BEEPOUT
1760  T$ = TIME$
1770  WHILE T$ = TIME$                                           '1秒待つ
1780  WEND
1790 NEXT
1800 BEEP
1810 RETURN
1820 *BEEPOUT
1830 BEEP 1
1840 FOR II = 0 TO B
1850 NEXT
```

```
1860 BEEP 0
1870 RETURN
1880 *MOVEUNIT
1890 FOR I = 0 TO PN - 1
1900  IF F(I) < 0 THEN 2090                                        '死んでいるときは処理を行なわない
1910  XD = V * COS(R(I)*3.1416!/180)                                 '移動角度からX座標移動量計算
1920  YD = V * SIN(R(I)*3.1416!/180)                                 '移動角度からY座標移動量計算
1930  X = X(I) + XD
1940  Y = Y(I) + YD
1950  GOSUB *XYCONV
1960  XN = X
1970  YN = Y
1980  X = X(I)
1990  Y = Y(I)
2000  GOSUB *XYCONV
2010  IF INT(XN) = INT(X) AND INT(YN) = INT(Y) THEN C = 0 ELSE C = 1    'ドットが変わったら接触判断
2020  IF POINT(INT(XN),INT(YN)) <> 0 AND C = 1 THEN GOSUB *DEAD
2030  X(I) = X(I) + XD
2040  Y(I) = Y(I) + YD
2050  X = X(I)
2060  Y = Y(I)
2070  GOSUB *XYCONV
2080  PSET ( INT(X),INT(Y) ),COL(I)                                  '新しい位置に表示
2090 NEXT
2100 K$ = " "
2110 WHILE K$<>""
2120  K$ = INKEY$
2130  FOR I = 0 TO PN - 1
2140   IF INSTR(K1$(I),K$)>0 THEN R(I)=R(I)-30 : IF R(I)<0 THEN R(I)=R(I)+360      '左キーチェック
2150   IF INSTR(K2$(I),K$)>0 THEN R(I)=R(I)+30 : IF R(I)>360 THEN R(I)=R(I)-360    '右キーチェック
2160  NEXT
2170 WEND
2180 RETURN
2190 *DEAD
2200 X = X(I)
2210 Y = Y(I)
2220 GOSUB *XYCONV
2230 FOR J = 0 TO 315 STEP 45                                        '8方向に破片表示
2240  LX = X + 30 * COS(J*3.1416!/180)
2250  LY = Y + 30 * SIN(J*3.1416!/180)
2260  BEEP 1
2270  LINE(INT(X),INT(Y))-(LX,LY),COL(I)       'TOWNSは 2270 LINE (INT(X),INT(Y))-(LX,LY),PSET,COL(I)
2280  BEEP 0
2290 NEXT
2300 F(I) = -1                                                      '破壊されたらゲームから外れる
2310 FOR J = 0 TO PN - 1
2320  IF I<>J AND F(J)>0 THEN SCORE(J)=SCORE(J)+TIME1/(NPLAYERS-1) '破壊されてない人にスコアを加える
2330 NEXT
2340 NPLAYERS = NPLAYERS - 1                                         '生存プレイヤー数減少
2350 RETURN
2360 *XYCONV
2370 REM
2380 RETURN
2390 DATA 50,66,45,2,Qqﾀ,Zzﾂｯ
2400 DATA 590,350,225,5,Ccｿ,Bbｺ
2410 DATA 590,66,135,4,",<ﾈ､",/?ﾒ･
2420 DATA 50,350,315,6,1,3
```

加算されます。生存プレイヤーが残り1人になった時点，あるいは時間切れで，ゲーム終了となります。

テクニックとしては，つぎのようなものがあります。基本的には，他のドットに接触しないようにライト・サイクルを操作しているだけでよいのですが，他のプレイヤーのジャマをするためにフィールドの囲いこみをしたりしないと，最終的に移動スペースがなくなってクラッシュしてしまいます（**第3図**）。



《第2図》他の線にぶつかるとクラッシュ！

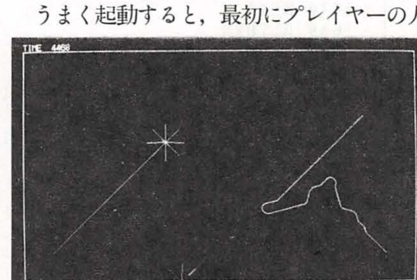
ライト・サイクル・ゲーム実行のしかた

BASICシステムを起動し，**リスト1**を入力してディスクにセーブします。そして，

RUN⏎

でプログラムが起動します（TOWNSはメニューから［実行］を選ぶ）。

うまく起動すると，最初にプレイヤーの人



《写真2》壁などに接触すると，ライト・サイクルは破壊される。四方八方に描かれるラインも接触すると破壊されるので，まきぞえにならないよう注意しよう

リスト入力の注意

リスト1は，PC-9801シリーズの『N88日本語BASIC（86）』対応となっています。ROM BASIC，DISK BASIC，MS-DOS BASICのどれでも動作します。

FM TOWNSの『F-BASIC386』で入力する場合は，注釈に「'TOWNSは」とあるところのみ，注釈のとおりに打ち込んでください。

他の機種でも，画面表示部分に注意すれば，移植は簡単に行なえます。

数を聞いてきます。このプログラムでは2～4名に対応しているので，人数に合わせて2～4の数字を入力してください。

すると，画面には各プレイヤーの色，キー操作，スコアが表示されて，キー入力待ちになります。キーは基本的にはフルキー側のキーを利用しますが，プレイヤー4についてはテンキーを利用します。左側のキーが左回転，右側が右回転です。

キーを押すと，秒読みのあとにゲームがスタートします。

グラフィック画面の座標系はこうなっている！

普通，パソコンのグラフィック画面は，**第4図**のように左上が原点で，右方向にX座標，下方向にY座標を取るものが一般的です。

数学などで使う座標形は**第5図**のように，右方向にX座標，上方向にY座標を取りますから，Y座標の向きが逆になります。

パソコンのグラフィック画面には数十万個の画素（いわゆるドット）があり，PC-9801シリーズでは，縦方向に400個，横方向に640個並んでいます（**第6図**）。よって，グラフィック画面の座標はX座標については0～639まで，Y座標については0～399までの整数で指定することになります。

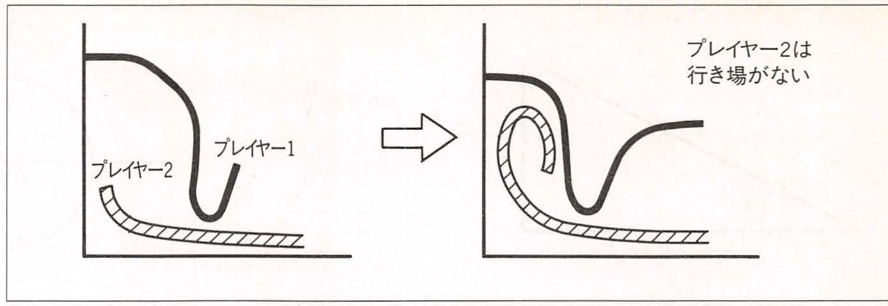
ライト・サイクル・ゲームでは，ドットを打つのにPSET命令，枠を描くのにLINE命令（BOXオプション付き）を使っています。そして，ドットの存在を調べるためにPOINT命令を利用しています。

これらの座標指定は，基本的には上記の座標系で行ないます。

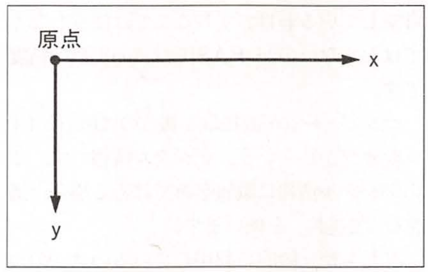
“三角関数”を使ってライト・サイクルの向きを変える！

ライト・サイクル・ゲームでは，ドットの進行方向がキー入力に応じて変化します。

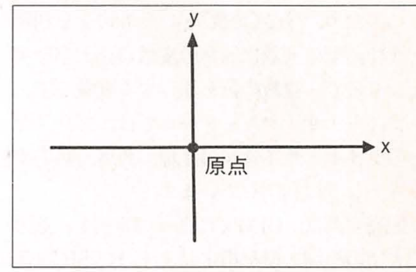
これは，キー入力に応じてドットの移動角度を変化させることによって実現しています。角度情報は，1回転すると360°ということか



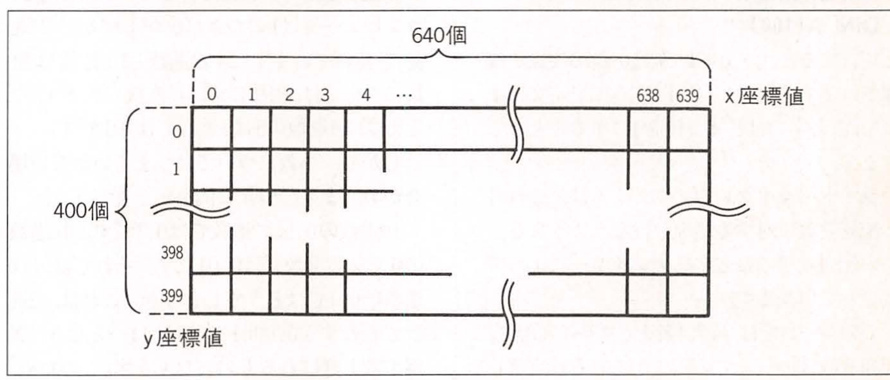
《第3図》敵を困らせるテクニックはコレだ！



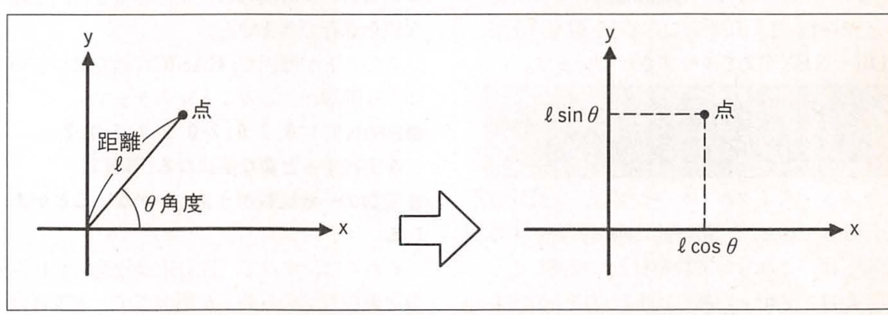
《第4図》パソコンのグラフィック画面の座標系



《第5図》数学で使うX・Y平面の座標系



《第6図》PC-9801シリーズのグラフィック画面構成



《第7図》原点からの距離と角度がわかっていれば，座標は計算できる！

ら，0以上360未満の度数で扱います。

この角度をもとに，X方向とY方向の移動量を計算します。

原点からの距離と角度がわかっている点のX座標とY座標は，三角関数を利用すると求められます（**第7図**）。SINやCOSなどの三角関数は，簡単にいうと，**第8図**のような角度と辺の長さの比の関数です。

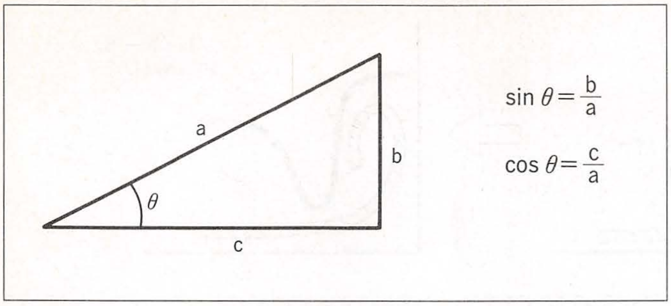
BASICなどの言語には，これらの関数が用意されており，角度を与えることによって関数の値を得ることができます。ただし，角度はラジアンで入力しますから，度数からラジアンへの変換が必要となります。

度数は1周360°ですが，これに対しラジアンは1周が2π（＝6.283…）となります。ですから，度数をラジアンに変換するには360で割ってから2πを掛ければよいことになります。

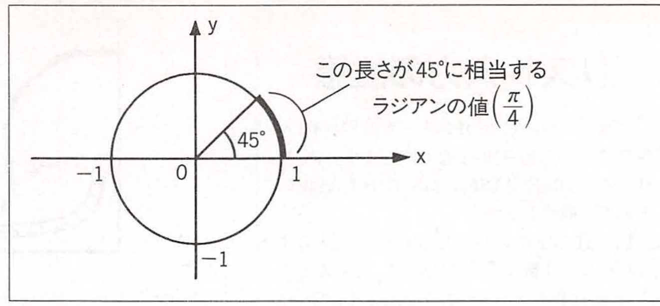
ラジアンは半径1の円について考えると，その角度の範囲内の円周の長さがそのまま角度になっています（**第9図**）。このため，非常に実用的な単位であり，数学や物理では標準的に使われる単位となっています。

“配列変数”を使って何台ものライト・サイクルを操る！

ライト・サイクル・ゲームでは，何人かのプレイヤーがライト・サイクルを操作します。



《第8図》三角関数の基本はこれだ！



《第9図》半径1の円の場合

このため，“配列変数”というものをを利用します。配列変数は通常の変数に添え字を加えたもので，複数の値を保存する変数です。

ライト・サイクル・ゲームでは，プレイヤーのライト・サイクルの座標，角度，対応するキーなどに利用しています。

配列変数は，DIM文によって宣言し，その添え字の範囲と型を指定します。BASIC言語では普通，添え字が0からはじまります。

DIM A(100)

と宣言すると，0〜100までの101個の変数が確保されます。なお，OPTION BASE文によって，添え字のはじまる値を1にすることもできます。

ライト・サイクルのプログラムは，これらの配列変数に対する処理を行なうようにし，この配列変数の添え字をプレイヤーによって変更していきます。

このゲームでは，最大4名までプレイ可能で，配列変数は0〜3までの四つがそれぞれ宣言してあり，処理を行なう場合は添え字を「0〜プレイヤー数−1」（0からなので1を引く）までFOR・NEXT文でループさせています。

注意！ パソコンでの実数計算

ライト・サイクル・ゲームでは，実数計算を行なっています。最終的に画面に表示する段階では，これらの実数を整数に変換してしまうわけですが，内部では小数点以下の値も考慮しているわけです。ここで，注意しなくてはならないのが，BASIC言語の実数の精度です。

コンピュータが直接取り扱うのは0か1か（オンかオフか）という，デジタル情報です。このデジタル情報に数値をあてはめる場合，通常は「2進数」を使います。

私たちが一般的に利用しているのは，9のつぎに位が上がる，「10進数」です。これに対し，コンピュータは1のつぎに位が上がる「2進数」を使っています。この2進数と10進数は整数については，相互に正確に変換できます。たとえば，10進数の5は2進数では101です。

しかし，小数についてはうまくいかない場合があります。つぎに例を示しましょう。

10進数の0.5は2進数では0.1です。10進数の0.25は2進数では0.01です。それでは，10進数の0.1ではどうでしょうか。これは，2進数で表わすと0.0001100110011…となり，循環小数と呼ばれるものになります。このため，コンピュータの限られた記憶容量では，正確な値を保存できません。

このことが原因で，BASIC言語ではつぎのような問題が生じることがあります。

- **PRINT 1-0.2-0.2-0.2-0.2-0.2 を実行すると変な値になる（写真3）**
- **実数の一致比較がうまくいかないことがある**

これらは，すべて，BASICが2進数で10進数を表現していることが原因です。実際には誤差は小さいのですが，一致比較などではこの誤差も検出してしまうことがよくあります。ですから，この点に注意して実数計算をする必要があります。

実数の一致比較は，

IF ABS(A−B) <E THEN〜

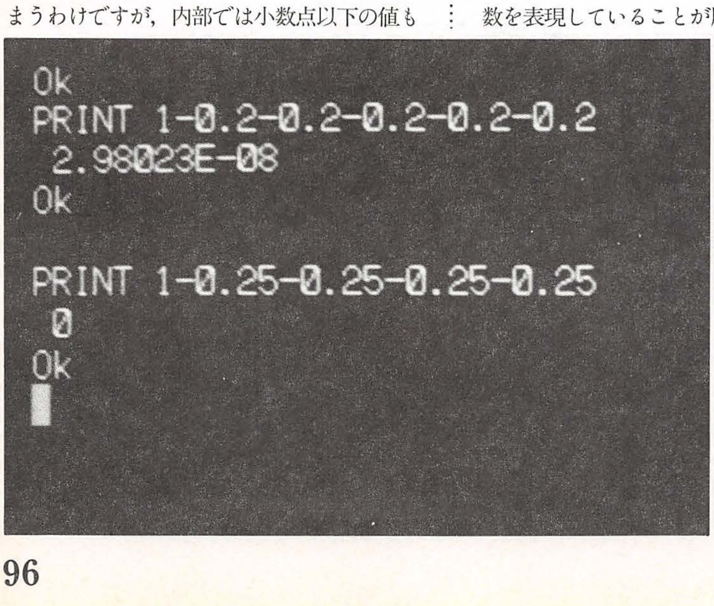
のように，差の絶対値が許容誤差Eより小さいかどうか，という比較に直さなくてはなりません。

まとめ

今回は，座標というものを体感するために，ライト・サイクル・ゲームを作ってみました。

このゲームは，たくさんの人数で遊ぶほど，おもしろくなります。クラスの友達などで，遊んでみてください。

次回は，このライト・サイクル・ゲームを応用して，いろいろな数式を体験する予定です。



《写真3》10進数の小数の大半は，有限桁の2進数では表わせないため，誤差が存在する。0.25は2進数ではちょうど0.01であるため，誤差は生じない

教材に使えるプログラムやアイデアを大募集！

マイコンBASICマガジンでは，つぎのような原稿を募集しています。

- **「パソコンを使えば，こんなにわかりやすい！」という，教材に使えるプログラム**
- **「こんなプログラムがあったら，授業もわかりやすいのになぁ」という，プログラムのアイデア**
- **「うちの学校では，パソコンを使ってこういう授業をしている」という，教育現場レポート**

プログラムを投稿するときには，特選プログラム・コーナー扉のきまりをよく読んで，同じ要領で投稿してください。掲載されたプログラムに対しては，規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。

■あて先

〒141東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン
「先生と生徒のためのBASICプログラミング講座」原稿募集係

BM 特選プログラム・コーナー



- ファミリーベーシック
- FM 77AV
- FM TOWNS
- MSX/2/2+/turboR
- PC-8001/mkII
- PC-8801mkIISR
- PC-9801
- X1/turbo
- X68000
- PB-100
- PC-E500

本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，"CHECKER FLAG"というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ(変数表や，フローチャートはできるだけ付けてください)，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，バージョン，モード(X-BASIC Ver.2.0)等，Ⓒメモリの内容，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も書いておいてください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。ラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたディスクや原稿はお返しできませんので，あらかじめバックアップをとっておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　　編集部

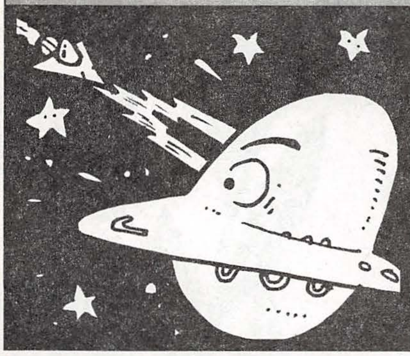
★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラム・コーナー」係

(実用プログラムは，見やすいところに実用と書いてください)

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(ファミリーBASIC V3)用



このシューティングはグラディウスをこえた!?

ZACNER II（ザクナー）

ファミ兵衛よっしん

ゲームの説明

一定周期で出現する"A"を取ることにより，最大5オプションにまでパワーUPします。それからレーザーはいわゆるロ～ング・タイプなので，ショット・ボタンは連打せず押しっぱなしにしてください（←よく必死になって連射してる人がいるので念のため。最近グラディウス系を知らない人が多くて…）。

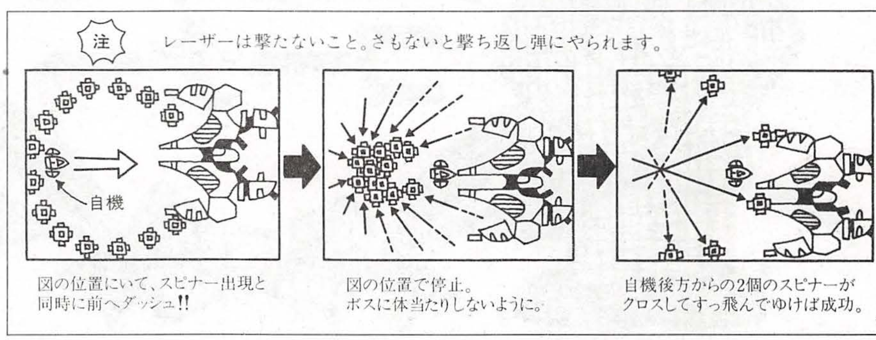
2周目で撃ち返し弾，3周目で時間差撃ち返し弾がきます。また，2周目以降では自機は常時フル装備の状態になります（さもないとゲームにならんのです）。それから，タイトル画面で何周目からスタートするか選べるので，ウデに自信のある人はどんどん活用してください。

動態視力2.0

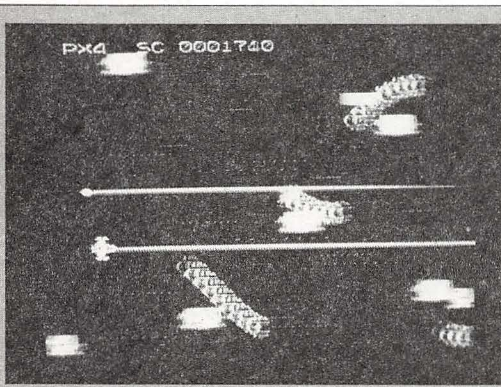
このゲームの醍醐味（だいごみ）は何といっても2周目以降!!しかしその難度はすさまじいものがあるので，ちょっとだけ難所突破のアドバイスをしておきましょう。

●1面後半

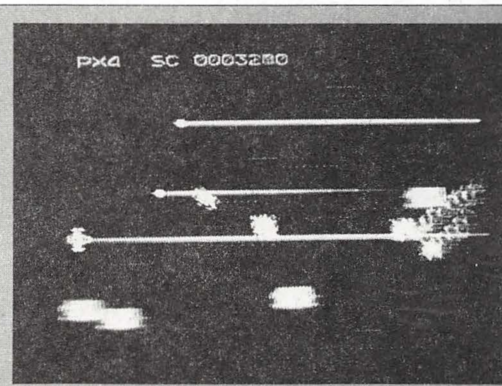
スピナーと8方向弾を撃ってくる敵の複合地帯ですが，ここではレーザーはなるべく撃たずに，よけまくりましょう。さもないと画面中撃ち返し弾だらけにな



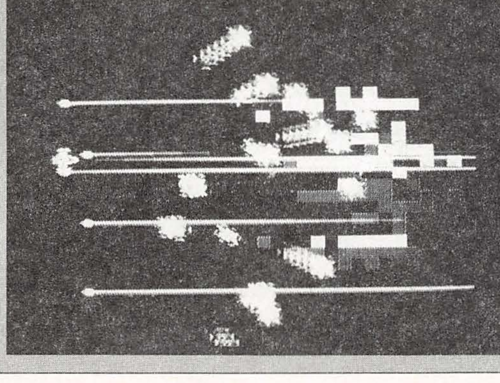
《第1図》撃ち返し弾ありでの囲みスピナー突破法



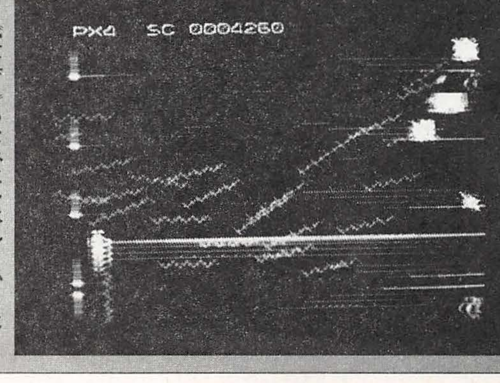
◀《写真1》右から飛んでくる敵をレーザーでバシバシやっつけよう



◀《写真2》Aを取るとオプションが最大5個までつけることができます



▶《写真3》一定距離進むとデカキャラが登場します



▶《写真4》ちなみにレベル3からはじめると攻撃がすごいぞ

★1月号255ページを見て思った。みんなもっとOFに投稿してOFを楽しくいこう！（福井県鯖江市・たこざし15才）……【編：どーも，編です。とても良い心がけですね。これを読んだ君も今すぐOFを書いてポストに入れてくださいね。じゃあ。】

って，たまったもんじゃないです。

●1面ボス

コイツはスピナーの撃ち返しがとてつもないですが，じつはボスの背後を回ることが…。

●3面ボス

タイミング命です。スピナーの囲み攻撃のタイミングを見きったうえで**第1図**のようにしてください。他にも，ななめ抜けとか，あらかじめ輪の外にいるとか，左下か左上で超よけなどといった大道芸もできますよ。とりあえず1周目で練習しておきましょう。

★入力方法

リストは4本立てです。チェックサムつきですが，安全のためSAVEしておいてから順にすべてRUNしてください。**リスト4**中のアミがけの部分は直接入力できません。KEY1, CHR$(コード) ↵ としてから F1 で入力してください。各コードは以下のとおりです。

©…180, k0…232, k1…233, k2…234, k3…235, k4…236, k5…237, k6…238, k7…239, L0…240, L1…241, L2…242, m5…253, m6…254, m7…255

《リスト1》ZACNERⅡのマシン語定義プログラム・リスト1

```
100 'アイキアカサエウココアイクアサケケオケイカキカタコウタアササセシスソクアカケエタセシアタクアココケエクアケキササアセキアアウキイキケ
110 'オアココケエクアカサエタココケエキアサスサスアエエアケケアイキススオエソタキアウイタタキササアサタアコシアアクアコスタソアコアウカコ
120 'カサイタココアアキアカサウタココアアクアカサエタココケウキアカサオタココケウクアサケココアカクアセシアスオアココアカキアアサアアシオ
130 'ケケアイキセスオエソタキアウイタタキオサコタココキアエアササカケエタアタウアキソコタカサウウココオエエアカサエウココウキエアセシエウ
140 'アサオアカケイタコオタタケイコキウアカケウタコサアアカケタウアソサアアコエアスオエソタキケエセサアキキアカソウウカスイタアイクエキオ
150 'カスウタアエエエケエセサアキクアカソエウカスイタアイコウカスウタアエカウアソケアアセオイコサオアアウソスタキキソセタキサエオスシセア
160 'カセオアコサタソココアアクアスオエソタキコサスアアウソスタキコサコアセケソアアオソソカタオアアソケアアシケキケイカサイタコキキアタカ
170 'カケイタコオタタケイコキウアカケウタオサセタケエコシアキクアカソエウカスイタアイシオカスウタアエクオコシケクキアカスウウアシアオカキ
180 'コシアクキアカスウウアココエカサエタアタケアコスエアアタアイコスオアアタスアコサケアアウソスタキカサウウコソケアココアクキアキソオウ
190 'タウソソセコオアソソセコオアソソセコオアウサセアセシアコオアコスサエアコケアコソサアセコアコオアソタタケオアサスアソクアアセスソセシ
200 'ケケアイケサスオエソタキソサスソオアサスアイウアウサソアアソクアアセウアウサセアソケスソオアケイサケコキウオカケサオコサアウカケカイ
210 'シオセシアコオアソサセソオアアソセイアコウアコサアウカケエクコサコアカケエキカサエキアセスタキサセタセシアククアセケキアアウセシカカ
220 'ケククアセケキアアウセシケキクアスシアソクアアタコアセケクアアウセケクアアウケケアセクタサスアイアソアキカサコタカケイタサオサオケス
230 'ササスサシソオアケケアイエアオサコタケケスケシソオアサスアイイタオケウタアサアアアタセカキサウタセシキアエアササセシアアイアカケイス
240 'タウセシアイイアカケエタアタウアコサオアコオオアキサウタケオケイセクオエエアカケウウケキケイセクウキエアカケエウキサエタカサウウタセ
250 'ケイセクアシオアココエアウイカサエウケイセクケシオアココアアウイキサタウセシアコエアココイアウイセシケスエアココウアウイケスケスアエ
260 'ケスケスアタコキキスタウキスエタアイウセキスウタアイカアキサコタサスキケウタキスイタアイタコソスシソクアコサタアカケタウソササソイケ
270 'クアサスアイウアウサタイソケサソクアケイセシアイオアセクアウオアケオサケコウエアササケキケイセキシソクアサスアイコタココエアウイキエ
280 'ソササソクアコサケイケイコキキアサスアイサタココアアウイコサエウココウアウイコサケソココイアウイケスケスケスケスアタタアキスタウキキ
290 'アイスシコサタソココアアウイケスケスケスケスアセカタアキアウイタタキケサコサタアセケカイアオウサエアコシアケオアココアアアオケスタタ
300 'サスアイキタケオキスエオキサエオスシシセオアセシキセオアササケキアキケオサケキサエオキソエオセコキセオアケコセコシセオアケキアキオソ
310 'エアクアシアタアエイシイエウオウカウキウサウソウウエエエクエアアエアエアエアエアエアクアクアアアアアアエアエアエアアアエアサアタソ
320 'サアセアセアセアスアスアスアスアシアシアソアセアスアシアサアタタアアタタアアタタアアタタアアアタタアアタタアアタタアアタタタタココ
330 'シウイウオウキキサウコアソエコアキウキウキウオエオアクウアオカオケカコカクカキカケエコエサエシエケコココサコシコアコイコウコエコタウ
340 'アケアケアケアケスエタカスエタカオサキクオサキクケコカケサコカケコオキクコオキクサタエセエセアシオシオシアシキシクシクシキシカシサオ
350 'アシアシカシイセカサオサクサキサアアアアアアアエアエアエアエアイアイアイアイアイアイアイアイアイオイケイスアアアアアケアケソカ
360 'アアエスアケエオイアイケイアイアイオエスイケエオエアウケエオエアエオエケエスエケエケエオエオエオエオエケエケエアアオアオアオアオタコ
370 'アアオアウアタタアアアアアアアアアアアイアアウアイアアアタタタタアアタタカスタソアウタタアウイタタキウサオアケエセサアキクアカソセ
380 'エウアシカアアウサタオアウサスタカケイタキケオタウサオアケエセサアキキアカソウウアシカアアウサタオアウサスタケオソケクソクアカスオカ
390 'イタアコウイキケエタケキサオサオキサイタアウシキオアキサオタアウケタオアスオエソタキケキササカサイタサオサオアウシキオアソサクソキエ
400 'クアアウケタオアカケエタカサオタスオエソタキキケイタカケウタササアタセアサオケイカキイタウサタタケエカソウタケソアシサタサケアキイケ
410 'クエウケケウアアタシシケアアクアカアアシアアコアアシアケアアカケカオエアウアウエカエオアウアエイエアエカエコエキエアエアアキイ
420 'ケウクアクアクアクアシアシアシアオアアアアアアアアアアアアアケアアケアウアサアウアサアアアアケアケアケタケタアイアイソス
430 'アオオアウアアアカアタタケアケアアアイオキオキオキアアアアアスオタオイオオオセアアアカアクアアアアアアスエウアアアアアアシセ
440 'スオコオエカオカアアアアアアアアアアアアアアサアソイアアアウカソウセアアアアアアタウアアアイカアコオタタケイコキイアアキサエ
450 'アアオアスタアアアアオアスタアアアアオアスタスタサタセタシタケタアアアアアアアアオアオアオアアアスタスタスタケタタタサタソタケタクア
460 'アアアアアアアアアアアコアスタケタアアアアサタイアエアカアキアキアカアエアイアタタセタシタサタサタシタセタタタイアエアカアキアセア
1000 CLEAR&H6D60:WA=&H6D60:I=&H6003
1010 FORN=100TO460STEP10
1020 FORI=I+7TOI+62STEP2
1030 A=PEEK(I)MOD16+(15ANDPEEK(I+1))*16:C=255ANDC+A:POKEWA,A:WA=WA+1
1040 NEXT:IFC<>PEEK(I)MOD16+(15ANDPEEK(I+1))*16PRINTN"ギョウニ エラー":END
1050 IFN=300WA=&H101
1060 IFN=320WA=&H380
1070 IFN=440WA=&H7C0
1080 NEXT:PRINT"LIST2 ヲ LOADセヨ
```

《リスト2》ZACNERⅡのマシン語定義プログラム・リスト2

```
100 'アセクアコスアイアシウアコサアイコスケセアコウアコサケセココアスキアウサタタケソコシアケキアセコアキキアカケウウコシアスキアセコスシ
110 'アキクアカケエウコウオアコオオアサオサオコキスシセコケキクアサケアタオアコサソアアセウアコサタアアウキスセキケイケココキスアコウサキ
120 'タエケサオソセタアコセスウサタアケイセシアクキアコキアイアコウアコサタタセコアクキアサスアイアタキサセタスシケキキアアタスアケケスキ
130 'セシアキキアセコケクキアコサアアアウソスタキカサオタアセウアアサアアケエセシアクキアセタケクキアアシウアコサアアサオサオサオサオオウ
140 'セコアソクアアセイイセシアキキアコキキアセコアクキアセコケクキアカサオタアタウアアサケイケコセコケキキアケイセシケクキアコキスアクタ
150 'サオサオサオカケイタケイセシアキクアコキケアケオサウサウサウコウエアコアアウセコアククアケキサアサアコウアソカアイタセコケククアソシ
160 'サスアイクコウサタアセシアアキアカケウウカケイタセシアアクアカケエウカケウタスシアカクアオケタウセシケウキアカケサタセシケウクアタシ
170 'カケシタセシアカキアカケケタアスエアアセカイケイサケサアサアカキイエコウタイサオケサコシスソクアカケシタアサイアコサシタカケサタセソ
180 'アスコアアセエエオサケタコシタイイアアサコアカケタウコサアアカケサタカケシタカサスタコスアカアシコアカサケタコスタアアセエアアウソア
190 'ソオセキカサスタコススウアシクアカサケタアセエアアウソオセキキスケタアイオアコササタカケエウアスオアアセスイカサケタアタケイケイシソ
200 'コキコアカケタウコサアアカケサタカケシタキスケタアセコアアウキイオアカケシタカサエタカケサタアスウアアセアウサケサアサアサアサアカケ
210 'ケエカソエウコウスタアセケアカケシタコサケタカケサタアセスアアコオアコサオアカケシタアシオアコサスタカケシタアスカアアセウウサケコイ
220 'サアサアサアカキイエサオサオサオコウタアケサカサイエコウアオアタオアケココオタアケサコシスソクアカケサタコシアタクアカケシタアサイカ
230 'カアアスクアアタオアアスキアアセタウカサウウコスアサアシオアコススケアシキアカサウウコソオアカケウウコスキコアセシイアスクアアセイア
240 'ケアコサタアアウアカセキスオケカシキコサカアアウエコセキコサカアアウエコセキコサカアアウエコセキアスセアアシシエアスサアアコクエアキ
250 'コサアアカケタウカサエウカケタタコスアカアコオアコスアサアコクアカサシタアウサタオアカケシタコサアスカケクタカサイエアセコアソスキカ
260 'キソクアアセオアコササタカケエウカサケタコスアオアシコアコキアオカケケタソスコソクアアタセソアスサアアセケキカサイエコスアサアシエク
270 'エオコウタアケオコスケアアシエイコウウアサアサアケエコソオアケイカキウウカケソタケエカサエウカソシタカケエウケキアセエオアサカアケタ
280 'コシカタクアサアサアサアサアケイカキウウコキアイカケイタコシコタクアサアサアサアサアケイカキエウカケウタコサオアアウエコセキケケアシ
290 'アイソセアエセイコスアソアシコイコウイアアセカイカサイエサオコウタアケサコシスソクアカケエタコシアタクアカケオタコサイアアウエコキイ
300 'セキアササアアスシアアセアエカサイエコスウウアコアイコウタエアセオウアサソアコサカアアウエコセキケケアイケタアエケイコウクアアセコア
310 'オイアサエアコシキタクアカケエタコシサタクアカケオタコサイアアウエコセキケケアイソソアサシアアススアアセソエカサイエコスアサアシカソ
320 'アイコウタエアセウエアサセアカケエタコサウアアウエコセキケケアイケタコスアスアセウウアサセアコシイタクアサアサアサアサアケイコキイキ
330 'オキカケイタコシセソクアサアサアサアサアケイコキソキカケウタコサオアアウエコセキケケアイアソアサスアソスキタオアアセソアカサスタソサ
340 'コアイアセケキタオアアスオアアシエアアウソオセキカササタセコケウキアカサシタセコケウクアカサエウコスタソアコケアセコアカクアセコアイ
350 'アアクアアシウエカキシタセコアアクアケイカサウウカキサタセコアアキアコスイタアコエアセコアアクアカサタウアウキスセキケエカサケタシス
360 'カソタウセコアカキアアシタアコサコアセコアカクアコサアイセコアカキアコサスアアウソスタキサスアエエアスオカオサキウサクイセシアイエク
370 'クアコスシソアシアウセクケエクアセコアイクアカケエウケイセシアイキアセクケエキアセコアイキアカケウウコスアタアコエアセコアイクアキイ
380 'コサコアアウキスセキサスアイキセセサセソエアコオアケセケセソエアアウキサソキコサアアセケカアアウセケカアアウアウサタソキアサカアスイ
390 'コサアウココケキクアケケアイサタアウキサソキケエコササエカソタセケカアアウケエコサタコカソタタセケカアアウアウサタソキセサカタエサ
400 'オアアタケアソスウコオアコサアアカケセタアキスオオキケキコサアアアウイタタキアサクイササコシアイクアコスシソアコアエカサウウココオセ
1000 CLEAR&H6980:WA=&H6980:I=&H6003
1010 FORN=100TO400STEP10
1020 FORI=I+7TOI+62STEP2
1030 A=PEEK(I)MOD16+(15ANDPEEK(I+1))*16:C=255ANDC+A:POKEWA,A:WA=WA+1
1040 NEXT:IFC<>PEEK(I)MOD16+(15ANDPEEK(I+1))*16PRINTN"ギョウニ エラー":END
1050 NEXT:PRINT"LIST3 ヲ LOADセヨ
```



★影さん！本誌をお求めになった書店名に定期購読って書いたけど書店名じゃないからね！（富山県高岡市・えびた16才）……【**影**：またそうやって。ボクには強い味方がいるんだぞ！編集長〜。みんながボクをバカにするんですぅ。**編集長**：わかったから仕事しなさい。】

《リスト3》ZACNERIIのマシン語定義プログラム・リスト3

```
100  'スタアセセアアアカセカカカアアセアソタタエアアアアアタイアアアアキコイアアアアアキカイアアキカカカアコイアアアエタセアアキタ
110  'アアアイサシアアアシサササアソウアアアアシサウアアアアシソウアアアアアアタウアアソアセカカイアアアサソサササアアスタアソソアアアソキ
120  'アアアオイオイアアアアアオカクアアオカカアキカイセカスタエソスアアアタカエアアアオカセイアアアアアアアカイアアアアスセエキウクサ
130  'アアアスシエシエアアアアアサウアアアケサソウアアアアアシサエアアセカスタエソスアアケササアキカイアアアアオサシアアアアオイケウアケコ
140  'アケソオイアアアオサタカイイケアアアウセククキアアアアシキクカイアアケサカアエアアオサキセウアアセカカセアアアアアアアクタアアアカオ
150  'アアアタソアアアソササソアアアアアケタシソイアアアアスタサアイアアアアセシシサウアアイキコシシアケカセサウウスアアスタケウアアアセコ
160  'アアエケアアイオエオエオアアイケエイアアイケイエクタエエアアイオアアエケアアイオエオエオイケイオアアクタオオクキオイアアアアサアオキ
170  'アアエオアアイオウウイウアアクタクタクケエオウオウウアアエケエウアアエエアアイウアアイウウウウウオオオイオオクキクキアアアアシアシイ
180  'アアエオアアイカキケイウアアキケエカエウアアキコキケアアイケイイアアオウエイアアキキアアイケエイオウアアキキアアキカアアアアスアセイ
190  'コサスタセケイアアウコササエカケソタセケソソオアセケタソオアコサタコカケタタコササアセケキソクアセケコソクアセササセソオアコウスタソア
200  'セケセソオアウサタカコサタソカケイエセコアアクアサスアイサタウサクアソケスソオアコサアアセケカタオアセケサソクアセケシソオアカケケウ
210  'クタカケエオセケクタオアセコアクキアセコケキキアサスアイクタウサタエコサアイセケアキキアセコアケキアコサアクセケアキクアセコアスケク
220  'キアサスアイセソカサカタカケキタササセクアアケキカキイエセキアキクアセクアアウアコスケスアコウアコキクエケイカケカタコキアイカケカウ
230  'ウタコサアタカケイタコサアアカケオタカケコタコサソタカケエタキソイエアセシアカサセタコスカアアシカアコサケアアウエコセキキサクタサキ
240  'アタタウアイアウアソアスアタスイカサカタサオカキソタコソスエカケイタカサキタサオカキタタコソスエカケウタコサコアアウエコセキコサクサ
250  'スアアウソスタキアソアケアセオアコササエカケソタキスクタアセタカアキカサイエコウタクアセエアソソセソオアスサセソオアアスセイアコアエ
260  'ウイササアセカアウサクアソケスソオアキスソタキサソタキケイタキサタタキケウタウサアアコウイアアセウアケソケスソセソソオアアイタウイオ
270  'コシアサクキケオサオサオサオサオセコソソオアケキコウタアササアタソイアソオアアセサアカサキタサオセキアキキアコキソオカケイタアソシセ
280  'サアアコケアコサアアカケエタコサセタカケオタサケアウエコセキウサエアコサアアソケキイアオセケキイアオカケタウセアキイアオサスアイセキ
290  'サタコウイアカケオタスサクタオアウサエアセサキイアオコウイアカアタウサアカケタウサスアイエタサオコウタアササアタカアケケアイウアセタ
300  'アサタエスケクタオアケイセサアキキアセクアスクアコスケアアシウアコサケアコスケソアコウアコサケソココアケキアケイセサアキクアセクウサ
1000 CLEAR&H66E0:WA=&H66E0:I=&H6003
1010 FORN=100TO300STEP10
1020 FORI=I+7TOI+62STEP2
1030 A=PEEK(I)MOD16+(15ANDPEEK(I+1))*16:C=255ANDC+A:POKEWA,A:WA=WA+1
1040 NEXT:IFC<>PEEK(I)MOD16+(15ANDPEEK(I+1))*16PRINTN"ｷﾞｮｳﾆ ｴﾗｰ":END
1050 NEXT:PRINT"LIST4 ｦ LOADｾﾖ
```

《リスト4》ZACNERIIのメイン・プログラム・リスト

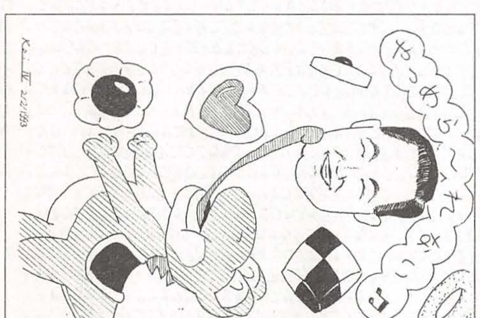
```
10 CLEAR&H66E0:HI$="0005000
20 CLS:CGSET1,1:POKE&H4015,15
30 FORI=0TO9:A=(I=4ORI=9):IFI<4POKE&H400C,15,0,13,8
40 POKE&H4000,63-I/2,130,200+I,0:IFI<>5POKE&H4004,64*(2-A)-1-I/2,130-A,0,1
50 LOCATE4+I*2,12:PRINTMID$("c1992  FAMIBE ﾉ ﾖｯｼﾝ",I*2+1,2):PAUSE8:NEXT:PAUSE11
60 FORI=0TO5:POKE&H4000,127-I*3,131,0,1:PAUSE20:NEXT
70 'm6
80 A=AD:J=1:A$=""
90 FORI=1TO7:A=PEEK(&H497+I):A$=A$+CHR$(A):B=ASC(MID$(HI$,I,1))
100 IFJ=1IFA<B J=2
110 IFJ=1IFA>B J=0
120 NEXT:IFJ=0HI$=A$
130 SCREEN0:CLS:LOCATE0,4:RN=1:I=1:J=0
140 PRINT"    k5k2k2k7k2l0k7k2l0k2k2l0k2k2l0k2k2l0 k2k2k5
150 PRINT"   k7k2k1l2k4k3k6k6k6 k6k6k6k6k4 k4k0l2 k6k6
160 PRINT"   k6k6  k1l1k1l1k1l2k1l1k1k1k1l2k1l1k5 k6k6
170 PRINT"   k1k1k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k1k1
180 LOCATE9,9:PRINT"PUSH START
190 LOCATE9,16:PRINT"SC-"A$:LOCATE9,18:PRINT"HI-"HI$
200 LOCATE11,11:PRINT"RANK"RN
210 J=(J+16)MOD112:PALETB 0,13-I/21,48,0,ABS(J-65)
220 B=A:A=STICK(0)*16+STRIG(0)
230 IFB=0IFA=2RN=RN+1-RN/3*3
240 IFB=0IFA=VAL("&H"+MID$("8080404020102010040801",I,2))I=I+2
250 IFA<>1THEN200
260 IFI<23THEN300
270 POKE&H7C0,0,6,250,0,0,5,251,0,0,5,251
280 POKE&H7D0,0,0,0,0,6,5,5,0,250,251,251
290 POKE&H69DF,&HEA
300 'm6ｶﾗｰｺｰﾄﾞ
310 CGSET1,1
320 PALETB 0,13,21,48,6
330 PALETB 1,0,48,23,7
340 PALETS 3,0,48,33,17
350 PALETS 1,0,48,19,7
360 PALETS 2,0,48,41,25
370 'm6ｹﾞｰﾑ ｼｮｷｶ
380 KEY2,"PX4  SC 0000000
390 N=255-RN/2*189-RN/3*23:ST=0:POKE&HFD,0
400 'm6BOSSｦ BGﾆ ｶｷｺﾑ
410 SPRITEOFF:CLS:LOCATE8,12:PRINT"S T A G E"ST+1:SCREEN0,1:CLS
420 AD=&H66E0+ST*64
430 FORI=0TO15:POKE&H48,30,I+39:A$=""
440 FORAD=AD TOAD+3:A=PEEK(AD)
450 FORJ=0TO3:A$=A$+MID$(" m5m6m7",A MOD4+1,1):A=A/4:NEXT
460 NEXT:PRINTA$:NEXT
470 FORI=0TO39:POKE&H48,54+I,26:PRINTCHR$(85):NEXT
480 SCREEN0,0:CLS
490 'm6ﾒｲﾝ
500 POKE&H6901,&HA0+ST*32:POKE&H4ED,16:POKE&HFC,N
510 IFN<80POKE&HFD,5
520 CALL&H6800:IFPEEK(&H4F5)THEN570
530 'm6ｽﾃｰｼﾞ ｸﾘｱ
540 ST=(ST+1)MOD3
550 N=N/2+20:GOTO400
560 'm6ﾐｽ
570 FORI=0TO20:POKE&H306,10+I/2 MOD3:CALL&H6D08:A=PEEK(&H492)+1:POKE&H492,A:NEXT
580 PAUSE100:IFA>47THEN510
590 PAUSE100:SPRITEOFF:LOCATE9,12:PRINT"GAME OVER":PAUSE300:GOTO80
```

評…きまってるね（編）



by KOWM

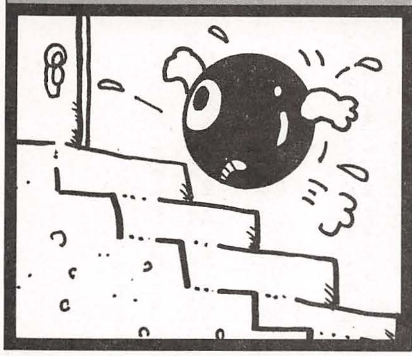
評…あっ！ヨッシーだぁ！（影）



by kei-Ⅳ

★'86年6月から買いはじめてもう6年！はじめてハガキをだした。で，影さん，載せてよー。（埼玉県越谷市・YK-1 17才）……【影：と，いうわけで載せてあげました。そのかわり，これからもOFたくさん書いて送ってね。ニコッ。←（影さんスマイル）】

FM77AVシリーズ(F-BASIC V3.4 L21)用



なつかしのQバートがFM77AVでも遊べる

移植版

Bounce（バウンス）

海上　貴信

はじめに

8ビット機がピーンチ!!! さらに，FM77がピーンチ!!! これでは，なんとかせねば…。そ，そうだ！自分でプログラムをつくればいいんだ!!!

ということで，急きょプログラムをつくっちまったぜ！まぁ，移植だが，がまんしてくれ！（PS.このゲームを知っている人は，ベーマガ・カルトQにでられるぞ！）

さっそく，やってみよう！

ジョイスティックで自分（黄色のボール）をジャンプさせ，21個の箱をすべて踏んでください。ちなみに，ジョイスティックは，斜めに押して操作します。

なお，緑のボールの敵は踏みつぶして倒すことができますが，とげ（4面以降に出現）は倒すことができません。

やられちまったぜ！

箱以外のところにジャンプしたり，敵に踏みつぶされたり，とげに触れたり，タイム・オーバーになったりすると，黄色のボール君は死んでしまいます。

すべて黄色のボール君を失うと，お約束のゲーム・オーバーです。

やったぜ！クリア！

21個の箱をすべて踏むとクリアです。クリアしたときに黄色いボール君がいる箱の高さによってボーナス点が変わります。

なお，ラウンドは全16面で，それ以降は黄色ボール君が，1人になってラウンド1からの繰り返しになります。

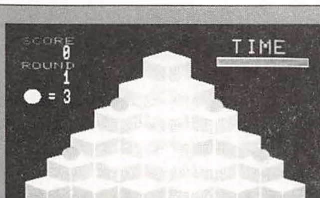
プログラムについて

オリジナルよりもリストが長くなってしまった!!!

それは，スプライトを持っていないFM77AVでは，マスク・パターン等の数多くのパターン配列にGETする必要があるためです。キャラクターやマスク・パターンは，2次元配列にGETしたほうがPUTするときに便利なんだけど，F-BASICでは2次元配列にキャラクター・パターンをGETすることができませ

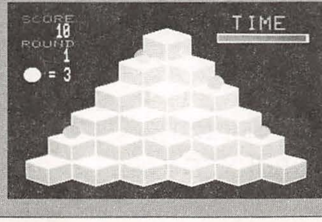
《第1表》変数表

変数	内容	変数	内容
BOX%	箱のパターン	RO	ラウンド数
MYA%	黄色ボールのパターン	SC	スコア
MYB%	黄色ボールのアニメ・パターン1	BA	ボールのレフト
AN1%	黄色ボールのアニメ・パターン2	X, Y	黄色ボールの座標
EN%	緑ボールのパターン	ME	動く敵の番号
AN2%	緑ボールのアニメ・パターン	TK( )	敵の種類
MA%	ボールのマスク・パターン	TK( ), TY( )	敵の座標
ENB%	とげのパターン	WK( )	敵の種類(保存用)
MAB%	とげのマスク・パターン	WX( ), WY( )	敵の座標(保存用)
MAS%	ボールのアニメ・パターンのマスク・パターン	AN	アニメ用
G1～6%	背景パターン	P$	音楽関係
GM(x, y)	箱の状態	TI	タイム
SC(x, y)	各キャラクターの位置	BO	ボーナス
BX, BY, SX, SY, EX, EY	汎用座標	EC	敵の出現数



▲《写真1》緑のボールをよけながら箱を踏みつけていきます

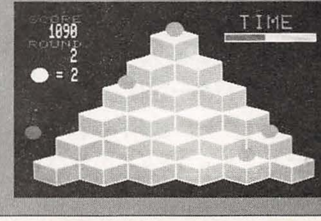
▼《写真2》箱は踏みつけると色が変わるのでどの箱を踏んだのかわかります





▲《写真3》全部の箱を踏みつけることができると面クリアになります

▼《写真4》画面外へジャンプしてもミスになってしまうよ



★MZシリーズのプログラム・コーナー復活を強く望みます。MZユーザーよ，パソコン界をPCと二分していたあの頃を思いだせ!!（神奈川県横浜市・小河竜平20才）……【影：ぐはははは。編：ど，どうしたんですか。影：いや，思いだし笑いってやつよ。】

```
160 CLS:CONNECT (0,7)-(49,0)-(99,7)-(49,15)-(0,7),7,PSET
170 CONNECT (0,7)-(0,27)-(49,35)-(99,27)-(99,7),7,PSET
180 PAINT (49,30),1,7:PAINT (49,7),5,7:LINE (49,16)-(49,35),PSET,7
190 GET@A(0,0)-(99,35),BOX%,G
200 CLS:FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT I
210 'タイトル書く
220 FOR I=0 TO 1:SX=I*4:SYMBOL@(50-SX,40-SX),"B o u n c e ",6,4,2+I*3:NEXT I
230 SYMBOL@(80,184),"プログラム：T＆U　SOFT",2,1,7
240 SYMBOL@(110,130),"トリガーを押してください",2,1,3
250 IF INKEY$<>"" THEN 250
260 Y=20:E=0:AN=0
270 FOR X=0 TO 600 STEP 4:IF AN=0 THEN PUT@A(X,Y)-(X+39,Y+14),MYA%,PSET:AN=AN+1
ELSE PUT@A(X,Y)-(X+39,Y+14),MYB%,PSET:AN=0
280 E=E+(Y>19)-(Y<1):GOSUB 320:LINE (X,Y)-(X+39,Y+14),PSET,0,BF:Y=Y+E:NEXT X
290 FOR X=600 TO 0 STEP -4:IF AN=0 THEN PUT@A(X,Y)-(X+39,Y+14),MYA%,PSET:AN=AN+1
 ELSE PUT@A(X,Y)-(X+39,Y+14),MYB%,PSET:AN=0
300 E=E+(Y>19)-(Y<1):GOSUB 320:LINE (X,Y)-(X+39,Y+14),PSET,0,BF:Y=Y+E:NEXT X
310 GOTO 270
320 FOR WA=0 TO 5:ST=STRIG(1) OR STRIG(3):IF ST<0 THEN RETURN 350
330 NEXT WA:RETURN
340 ' ゲーム準備
350 PLAY "T240L16V15@14O4CDEFGABO5C1":RO=1:SC=0:BA=3:RESTORE
360 'ラウンド・スタート
370 CLS:FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,0):NEXT I:GOSUB 1700:GOSUB 1580:FOR I=1 TO 7:COLOR
=(I,I):NEXT I:FL=0
380 FOR QY=0 TO 5:FOR QX=0 TO 10:SC(QX,QY)=0:NEXT QX,QY
390 FOR I=0 TO 3:READ WK(I),WX(I),WY(I):NEXT I
400 FOR QY=0 TO 5:FOR QX=0 TO 10:GM(QX,QY)=3:NEXT QX,QY
410 LINE (425,25)-(626,33),PSET,7,B:LINE (426,26)-(625,32),PSET,2,BF:TI=625
420 FOR I=0 TO 5:TK(I)=WK(I):TX(I)=WX(I):TY(I)=WY(I):GM(TX(I),TY(I))=TK(I):NEXT
I:EC=3:GOSUB 1800
430 X=5:Y=4:GM(X,Y)=2:GOSUB 1750:PUT@A(EX,EY)-(EX+39,EY+14),MYA%,OR
440 BGM 0:P$="V15CDD-ECE-DE+D-EE-FDE+EF+GF+FE+ED+DC+C1":PLAY "T120L16@19O4","T12
0L16O3@4":PLAY P$,P$:PLAY OFF:PLAY ON:PLAY "T240"
450 IF STICK(1)=1 AND STRIG(3)<0 THEN BO=0:BA=BA-1:GOTO 860
460 EX=X*50+50:EY=Y*27+14:FOR I=0 TO 6
470 IF AN=0 THEN PUT@A(EX,EY)-(EX+39,EY+14),MYA%,OR:AN=AN+1 ELSE PUT@A(EX,EY)-(E
X+39,EY+14),MYA%,XOR:AN=0
480 ST=STICK(1):ON -(((ST=8 OR ST=2) AND Y>0) OR ST=6 OR ST=4) GOTO 520:NEXT I
490 TIX=TI:TI=TI-4:LINE(TI,26)-(TIX,32),PSET,6,BF:IF TI<427 THEN PLAY "@64O5C1":
GOTO 1420
500 GOTO 920
510 '自分移動
520 PUT@A(EX,EY)-(EX+39,EY+14),G5%,PSET:SX=EX:SY=EY:PUT@A(EX,EY)-(EX+39,EY+14),M
AS%,AND:PUT@A(EX,EY)-(EX+39,EY+14),AN1%,OR:GM(X,Y)=3
530 X=X+(ST=8 OR ST=6)-(ST=2 OR ST=4):Y=Y+(ST=8 OR ST=2)-(ST=6 OR ST=4)
540 WX=(ST=8 OR ST=6)-(ST=2 OR ST=4):WY=(ST=2 OR ST=8)-(ST=6 OR ST=4)
550 PLAY "O5@67V15L1C&C16@27O4C8"
560 FOR I=0 TO 150:NEXT I:PUT@A(SX,SY)-(SX+39,SY+14),G5%,PSET
570 IF WY=1 THEN 660
580 '上へ跳ぶ（自分）
590 BX=SX:BY=SY:FOR I=0 TO 5:BX=BX+5*WX:BY=BY-6
600 GET@A(BX,BY)-(BX+39,BY+14),G5%,G:PUT@A(BX,BY)-(BX+39,BY+14),MA%,AND
610 PUT@A(BX,BY)-(BX+39,BY+14),MYA%,OR:PUT@A(BX,BY)-(BX+39,BY+14),G5%,PSET:NEXT
I
620 FOR I=0 TO 1:BX=BX+9*WX:BY=BY+5
630 GET@A(BX,BY)-(BX+39,BY+14),G5%,G:PUT@A(BX,BY)-(BX+39,BY+14),MA%,AND
640 PUT@A(BX,BY)-(BX+39,BY+14),MYA%,OR:PUT@A(BX,BY)-(BX+39,BY+14),G5%,PSET:NEXT
I:GOTO 720
650 '下へ跳ぶ（自分）
660 BX=SX:BY=SY:FOR I=0 TO 1:BX=BX+9*WX:BY=BY-5
670 GET@A(BX,BY)-(BX+39,BY+14),G5%,G:PUT@A(BX,BY)-(BX+39,BY+14),MA%,AND
680 PUT@A(BX,BY)-(BX+39,BY+14),MYA%,OR:PUT@A(BX,BY)-(BX+39,BY+14),G5%,PSET:NEXT
I
690 FOR I=0 TO 5:BX=BX+5*WX:BY=BY+6
700 GET@A(BX,BY)-(BX+39,BY+14),G5%,G:PUT@A(BX,BY)-(BX+39,BY+14),MA%,AND
710 PUT@A(BX,BY)-(BX+39,BY+14),MYA%,OR:PUT@A(BX,BY)-(BX+39,BY+14),G5%,PSET:NEXT
I
720 GET@A(BX,BY)-(BX+39,BY+14),G5%,G:PUT@A(BX,BY)-(BX+39,BY+14),MAS%,AND:PUT@A(B
X,BY)-(BX+39,BY+14),AN1%,OR
730 FOR I=0 TO 65:NEXT I:PUT@A(BX,BY)-(BX+39,BY+14),G5%,PSET
740 IF Y>5 THEN 890
750 CO=POINT(X*50+75,Y*27+21):IF CO=0 THEN 890
760 '箱チェック
770 IF GM(X,Y)<>3 THEN 1320
```

ん。そのために，キャラクタをPUTする部分が長くなり，リスト全体が長くなってしまったのです。

ちなみに，オリジナルの機種SC-3000は，スプライトを持っていたのだ!!

ちょっとしたテク

オリジナルはいくら古いとはいえ，スプライトを使用しています。しかしFM77AVには，そんな便利なものがありません。そこで，キャラクター表示はグラフィックでやるしかないのです。グラフィックで表示するということは，背景との重ね合わせが必要となります。ポイントはここです。

重ね合わせは，マスク・パターンをANDでプットしたあと，キャラクターをORでプットすればOKです。

それじゃ，マスク・パターンって，どうやってつくるの？って思うでしょ？それじゃ教えましょう。

マスク・パターンは，キャラクターの黒の部分(ドットセットされてない部分)を白にし，キャラクターの部分(ドットセットされている部分)を黒にすることでできます。

くわしくは，プログラムの50〜150行をみてください。MA%は，EN%のマスク・パターンです(この他にもある)。

最後に

このところ，8ビット機がピンチです。そしてFM77シリーズは，さらにピンチです。8ビット機が消えてしまうというのは，さびしいことです。なんとか8ビット機の灯を消さないために，プログラムをつくってみました。しかし，移植ものです。

これでは，灯が消えてしまう。ということで，8ビット機を持っているユーザーは，プログラムをつくりまくって投稿してください。私も今度は，オリジナルをつくりたいと思います。灯を消してしまわないために…。

8ビット・ユーザーよ！立ちあがれ!!復活のために!!!!!!

参考にしたもの

- マイコンBASICマガジン85年12月号 SC-3000用プログラムBOUNCE（西川俊二さんの作品）

Bounceのプログラム・リスト

```
10 DIM BOX%(675),MYA%(113),MYB%(113),EN%(113),MA%(113),ENB%(113),MAB%(113),G1%(1
13),G2%(113),G3%(113),G4%(113),G5%(113),AN1%(113),AN2%(113),MAS%(113),G6%(113),S
C(10,5),GM(10,5)
20 PLAY OFF:PLAY ON:SCREEN @0:CLS:KANJI ON
30 'キャラクタ設定
40 FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,0):NEXT I:H=.395
50 CIRCLE (19,7),20,6,H,,,F:GET@A(0,0)-(39,14),MYA%,G
60 CIRCLE (19,7),20,2,H,,,F:GET@A(0,0)-(39,14),MYB%,G
70 CIRCLE (19,7),20,4,H,,,F:GET@A(0,0)-(39,14),EN%,G
80 LINE (0,0)-(39,14),PSET,7,BF
90 CIRCLE (19,7),20,0,H,,,F:GET@A(0,0)-(39,14),MA%,G:CLS
100 CONNECT (0,12)-(19,0)-(39,12)-(19,14)-(0,12),4,PSET:PAINT (19,10),4,4:GET@A(
0,0)-(39,14),ENB%,G
110 LINE (0,0)-(39,14),PSET,7,BF
120 CONNECT (0,12)-(19,0)-(39,12)-(19,14)-(0,12),0,PSET:PAINT (19,10),0,0:GET@A(
0,0)-(39,14),MAB%,G
130 CLS:CIRCLE (19,7),20,6,.25:PAINT (19,10),6,6:GET@A(0,0)-(39,14),AN1%,G
140 CIRCLE (19,7),20,4,.25:PAINT (19,10),4,4:GET@A(0,0)-(39,14),AN2%,G
150 LINE (0,0)-(39,19),PSET,7,BF:CIRCLE (19,7),20,0,.25:PAINT (19,10),0,0:GET@A(
0,0)-(39,14),MAS%,G
```

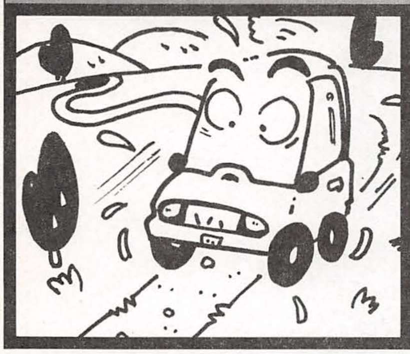

★MSX turboRを購入して，1年がたちましたが，その間に買ったソフトは10〜20本。どのソフトも，PC-98やFM TOWNSに劣らないデキで，満足しています。本当はもっとたくさんのソフトで遊びたいです。(鳥取県西伯郡・金平　誠26才)……【編：うん。】

```
780 GM(X,Y)=2:IF SC(X,Y)=1 THEN GOSUB 1750:GOTO 490
790 PLAY "@807C4":SC(X,Y)=1:GM(X,Y)=2:EX=X*50+50:EY=Y*27+30:PAINT (EX,EY),7,7:SC
=SC+10:GOSUB 1600
800 GOSUB 1750:FL=FL+1:IF FL<>21 THEN 490
810 'クリア
820 PL$="T120L16V15CF+EE+DE+EF+E+EDC1":PLAY "O5@4"+PL$,"O3@12"+PL$,"T120L16O4V15
@40CC@36CC@40CC@36CC@40CC@36CCCC"
830 PUT@A(EX,EY)-(EX+39,EY+14),MYA%,OR:GOSUB 1550
840 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(120-I*7,70-I*3),"CLEAR !",8,4,3-I:NEXT I
850 BO=RO*100+(6-Y)*200:SYMBOL(140,110),"BONUS"+STR$(BO),4,2,7
860 SC=SC+BO:RO=RO+1:BA=BA+1:FOR W=0 TO 3500:NEXT W:CHP=RO/17-INT(RO/17):IF CHP=
0 THEN RESTORE:BA=1
870 GOTO 370
880 '下に落っこちた
890 PLAY "@36C1":GOSUB1750:PUT@A(EX,EY)-(EX+39,EY+14),MYA%,OR:FOR I=0 TO 350:NEX
T I:PUT@A(EX,EY)-(EX+39,EY+14),G5%,PSET:GOSUB 1750
900 PUT@A(EX,EY)-(EX+39,EY+14),MYB%,OR:GOTO 1420
910 '敵移動
920 IF EC<0 THEN460
930 LO=0:IF AN=1 THEN PUT@A(EX,EY)-(EX+39,EY+14),MYA%,OR ELSE PUT@A(EX,EY)-(EX+3
9,EY+14),MYA%,XOR
940 ME=INT(RND(1)*(EC+1)):EX=TX(ME)*50+50:EY=TY(ME)*27+14:TK=TK(ME)
950 MV=INT(RND(1)*4):LO=LO+1:IF LO>9 THEN460
960 MV=MV+((TY(ME)=5 AND (MV=2 OR MV=3))-(TY(ME)=0 AND (MV=0 OR MV=1)))*2
970 CO=POINT (EX,EY):IF CO=0 AND (MV=0 OR MV=2) THEN MV=MV+1
980 CO=POINT (EX+39,EY):IF CO=0 AND (MV=1 OR MV=3) THEN MV=MV-1
990 CX=TX(ME)+(MV=0 OR MV=2)-(MV=1 OR MV=3):CY=TY(ME)+(MV=0 OR MV=1)-(MV=2 OR MV
=3):CM=GM(CX,CY):IF CM=0 OR CM=1 THEN 950
1000 PLAY "O5@67V15L1C&C16@27O4C8"
1010 IF MV=0 OR MV=2 THEN WX=-1 ELSE WX=1
1020 ON ME+1 GOSUB 1030,1040,1050,1060:GOTO 1070
1030 PUT@A(EX,EY)-(EX+39,EY+14),G1%,PSET:RETURN
1040 PUT@A(EX,EY)-(EX+39,EY+14),G2%,PSET:RETURN
1050 PUT@A(EX,EY)-(EX+39,EY+14),G3%,PSET:RETURN
1060 PUT@A(EX,EY)-(EX+39,EY+14),G4%,PSET:RETURN
1070 IF TK=1 THEN FOR I=0 TO 110:NEXT I:GOTO 1100
1080 GET@A(EX,EY)-(EX+39,EY+14),G6%,G:PUT@A(EX,EY)-(EX+39,EY+14),MAS%,AND:PUT@A(
EX,EY)-(EX+39,EY+14),AN2%,OR
1090 FOR I=0 TO 100:NEXT I:PUT@A(EX,EY)-(EX+39,EY+14),G6%,PSET
1100 IF MV>1 THEN1190
1110 '上へ跳ぶ(敵)
1120 BX=EX:BY=EY:FOR I=0 TO 5:BX=BX+5*WX:BY=BY-6
1130 GET@A(BX,BY)-(BX+39,BY+14),G6%,G:GOSUB 1650
1140 PUT@A(BX,BY)-(BX+39,BY+14),G6%,PSET:NEXT I
1150 FOR I=0 TO 1:BX=BX+9*WX:BY=BY+5
1160 GET@A(BX,BY)-(BX+39,BY+14),G6%,G:GOSUB 1650
1170 PUT@A(BX,BY)-(BX+39,BY+14),G6%,PSET:NEXT I:GOTO 1250
1180 '下へ跳ぶ(敵)
1190 BX=EX:BY=EY:FOR I=0 TO 1:BX=BX+9*WX:BY=BY-5
1200 GET@A(BX,BY)-(BX+39,BY+14),G6%,G:GOSUB 1650
1210 PUT@A(BX,BY)-(BX+39,BY+14),G6%,PSET:NEXT I
1220 FOR I=0 TO 5:BX=BX+5*WX:BY=BY+6
1230 GET@A(BX,BY)-(BX+39,BY+14),G6%,G:GOSUB 1650
1240 PUT@A(BX,BY)-(BX+39,BY+14),G6%,PSET:NEXT I
1250 GM(TX(ME),TY(ME))=3:TY(ME)=TY(ME)+(MV=0 OR MV=1)-(MV=2 OR MV=3):TX(ME)=TX(M
E)+(MV=0 OR MV=2)-(MV=1 OR MV=3)
1260 EX=TX(ME)*50+50:EY=TY(ME)*27+14:ON ME+1 GOSUB1830,1840,1850,1860
1270 IF GM(TX(ME),TY(ME))=2 THEN 1400
1280 GM(TX(ME),TY(ME))=TK(ME):GOSUB 1670
1290 IF INKEY$<>"" THEN 1290
1300 GOTO 460
1310 ' 敵を倒す
1320 CHA=0:FOR I=0 TO EC:GM(TX(I),TY(I))=3:IF X=TX(I) AND Y=TY(I) THEN CHA=I
1330 EX=TX(I)*50+50:EY=TY(I)*27+14:ON I+1 GOSUB 1030,1040,1050,1060:NEXT I
1340 IF TK(CHA)=1 THEN 1460 ELSE PLAY "@71C1"
1350 EC=EC-1:IF EC<0 THEN GOTO 1380
1360 FOR I=CHA TO EC:TK(I)=TK(I+1):TX(I)=TX(I+1):TY(I)=TY(I+1):NEXT I
1370 FOR I=0 TO EC:EX=TX(I)*50+50:EY=TY(I)*27+14:TK=TK(I):ON I+1 GOSUB 1830,1840
,1850,1860:GOSUB1670:GM(TX(I),TY(I))=TK(I):NEXT I
1380 SC=SC+(TK(CHA)+1)*100:GOSUB 1600:GOTO 780
1390 'やられた
1400 PLAY "@36C1":EX=X*50+50:EY=Y*27+14:PUT@A(EX,EY)-(EX+39,EY+14),G5%,PSET:GOSU
B 1670
1410 'やられた(後処理)
1420 FOR I=0 TO 500:NEXT I:IF EC<0 THEN 1440
1430 FOR I=0 TO EC:EX=TX(I)*50+50:EY=TY(I)*27+14:ON I+1 GOSUB 1030,1040,1050,106
0:NEXT I:EX=X*50+50:EY=Y*27+14:PUT@A(EX,EY)-(EX+39,EY+14),G5%,PSET
1440 EX=X*50+50:EY=Y*27+14:PUT@A(EX,EY)-(EX+39,EY+14),G5%,PSET:GOTO 1470
1450 'やられた(とげとげ)
1460 PLAY "@36C1":FOR I=0 TO EC:EX=TX(I)*50+50:EY=TY(I)*27+14:ON I+1 GOSUB 1030,
1040,1050,1060:NEXT I
1470 BA=BA-1:GOSUB 1620:IF BA>0 THEN 400
1480 'ゲームオーバー
1490 GOSUB 1550:FOR I=0 TO 1:SYMBOL(120-I*4,70-I*2),"GAME OVER",6,4,6-I*3:NEXT I

1500 SYMBOL@(137,110),"トリガーを押してください",2,1,7
1510 PL$="T120L32B+BA+AG+GF+FE+ED+DC+C":PLAY "@19O4V15"+PL$+"1","O3@4V15"+PL$+"1
","O3@36V10"+PL$+"V15L16R2R2CC"
1520 ST=STRIG(1) OR STRIG(3):IF ST<0 THEN 200
1530 GOTO 1520
1540 'ウィンドウ
1550 LINE (100,60)-(560,130),PSET,0,BF:LINE (103,63)-(557,127),PSET,1,B:LINE (10
0,61)-(560,129),PSET,7,B
1560 FOR I=63 TO 127:LINE (103,I)-(557,I),PSET,1,,&H5555:NEXT I:RETURN
1570 'SCORE類
1580 SYMBOL(7,7),"SCORE",3,1,4:SYMBOL(7,32),"ROUND",3,1,4:SYMBOL(450,7),"TIME",4
,2,4
1590 PUT@A(15,60)-(54,74),MYA%,PSET:SYMBOL(70,60),"=",2,2,7
1600 LINE(0,15)-(130,30),PSET,0,BF:SC$=STR$(SC):LE=LEN(SC$):SX=116-LE*16:SYMBOL(
SX,15),SC$,2,2,7
1610 LINE(0,40)-(130,55),PSET,0,BF:SC$=STR$(RO):LE=LEN(SC$):SX=116-LE*16:SYMBOL(
SX,40),SC$,2,2,7
1620 LINE (86,60)-(149,75),PSET,0,BF:SYMBOL(86,60),STR$(BA),2,2,7
1630 RETURN
1640 '敵・プットサブ
1650 IF TK=1 THEN PUT@A(BX,BY)-(BX+39,BY+14),MAB%,AND:PUT@A(BX,BY)-(BX+39,BY+14)
,ENB%,OR ELSE PUT@A(BX,BY)-(BX+39,BY+14),MA%,AND:PUT@A(BX,BY)-(BX+39,BY+14),EN%,
OR
1660 RETURN
1670 IF TK=1 THEN PUT@A(EX,EY)-(EX+39,EY+14),MAB%,AND:PUT@A(EX,EY)-(EX+39,EY+14)
,ENB%,OR ELSE PUT@A(EX,EY)-(EX+39,EY+14),MA%,AND:PUT@A(EX,EY)-(EX+39,EY+14),EN%,
OR
1680 RETURN
1690 '箱を描く
1700 BX=269:BY=20:BN=1:FOR Y=1 TO 6:EX=BX:FOR X=1 TO BN
1710 PUT@A(EX,BY)-(EX+99,BY+35),BOX%,OR:EX=EX+100:NEXT X
1720 BX=BX-50:BY=BY+27:BN=BN+1:NEXT Y
1730 RETURN
1740 '自分プット
1750 EX=X*50+50:EY=Y*27+14:AN=0
1760 GET@A(EX,EY)-(EX+39,EY+14),G5%,G
1770 PUT@A(EX,EY)-(EX+39,EY+14),MA%,AND
1780 RETURN
1790 '敵キャラ・プット
1800 FOR I=0 TO EC
1810 EX=TX(I)*50+50:EY=TY(I)*27+14:TK=TK(I)
1820 ON I+1 GOSUB 1830,1840,1850,1860:GOSUB 1670:NEXT I:RETURN
1830 GET@A(EX,EY)-(EX+39,EY+14),G1%,G:RETURN
1840 GET@A(EX,EY)-(EX+39,EY+14),G2%,G:RETURN
1850 GET@A(EX,EY)-(EX+39,EY+14),G3%,G:RETURN
1860 GET@A(EX,EY)-(EX+39,EY+14),G4%,G:RETURN
1870 '面データ
1880 DATA 0,1,4,0,9,4,0,3,2,0,7,2
1890 DATA 0,0,5,0,2,5,0,8,5,0,10,5
1900 DATA 0,4,1,0,6,1,0,2,3,0,8,3
1910 DATA 1,5,0,0,1,4,0,9,4,0,5,2
1920 DATA 1,7,2,0,4,5,0,6,5,0,3,2
1930 DATA 1,4,5,1,6,5,0,0,5,0,10,5
1940 DATA 1,4,3,1,6,3,0,3,2,0,7,2
1950 DATA 1,0,5,1,10,5,0,5,0,0,5,2
1960 DATA 1,3,4,1,7,4,1,5,0,0,5,2
1970 DATA 1,3,2,1,5,2,1,7,2,0,5,0
1980 DATA 0,2,3,1,8,3,1,3,4,1,7,4
1990 DATA 0,2,3,1,6,1,1,7,2,1,8,3
2000 DATA 1,0,5,1,10,5,1,5,0,0,5,2
2010 DATA 1,2,3,1,8,3,1,5,2,0,5,0
2020 DATA 1,2,5,1,4,5,1,6,5,1,8,5
2030 DATA 1,2,3,1,5,2,1,8,3,1,4,5
```

★誤字ネタを使おうかと思ったら，すでに使われていた。これからはもうこのネタは通用しないのだろうか。(石川県金沢市・川岸武士19才)…【影：そりゃそうですよ。そんなに何度も通要しませんよ。つぐ美：わざとらしい。影：ケッ，バレたか!】

FM TOWNS(F-BASIC386 V1.1 L20)用



タイトルどうりの3Dのレースゲームだ

3D RUN（スリーディー ラン）

HANE

●ストーリー●

3人の少年少女が，古代遺跡に集まりました。300m走るためだけに。

●はじめよう●

はじめての人は，まずBドライブにディスクを入れて，ダイレクトでつぎのように入力してください(Rogerは全角です)。

OPEN"0"，#1，"B：3DRUN.DAT"：WRITE　#1，"Roger"，80"はね"：END

はじめてでない人は"3DRUN.DAT"の入っているディスクをBドライブに入れてください。

そして何でもいいからCDを入れ，ジョイパッドを0番ポートにつないでRUNしてください。タイトルがでるのでⒶボタンでスタートです。

3，2，1，さあ，君は走りはじめます。Ⓐを押しっぱなしで加速，離すと減速します。

遺跡の壁がせまってくるので，左右にうまくよけてください。壁にぶつかったら，Ⓐを離したほうが横に速く移動できます。

こうして300m走りぬけばゴールです。今までのタイムを更新したら，キーボードであなたの名前を入れられます。

またタイトルに戻るので，やめたければ，BREAKキーを押してくださいね。

●ところで●

タイトル画面でふつうにⒶを押すと，走るのはイギリス人のRoger（ロジャー）ですが，あと2人選べます。

左を押しながらⒶで，Kassel（カッセル）というドイツ人の少年が走ります。彼は駿足の持ち主ですが，無鉄砲な性格のため，左右への移動は遅いです（これがまたつらいのです)。

右を押しながらⒶで，Lynn（リン）という名前の女の子がでてきます。性質はKasselとまったく逆です（遊んでみればわかる)。

残念ながら，3人のグラフィックはありません。プログラムを短くするためにカットしたのです。

●ABOUT PROGRAM●

CDの曲番号を選ぶには，40行のCDKの値を変えてください。CDをかけないひねくれ者は，170行と490行のCD命令を消しちゃってください。

また，HRなどの速い機種のことまで考えてる余裕はなかったのですいません。

当たり判定は，小さい画面上端の中央数ドットでやっています。狭いところをすり抜けるのは気持ちいいよ。

スピード関係は物理の法則なんてこれっぽっちも使っておりません。

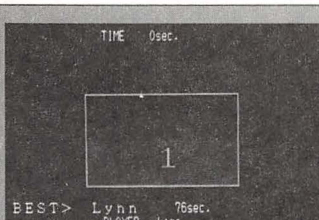
●おわりに●

手を抜きましたが，2画面半ぐらいですからぜひ打ち込んでみてください。それなりにおもしろいと思いますよ。ほら，ちゃんと拡大するでしょ？

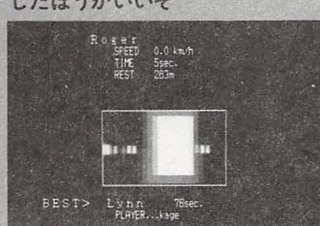
それではまた。HANEでした。

《第1表》主な変数表

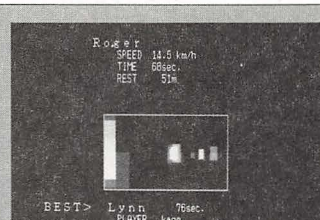
変数	内容
SP(20,2)	加速関係のデータ
PA(5999)	画面拡大用データ
P, PN$( )	キャラの種類，名前
RL(2)	各キャラの横移動
TI	時間
RE!	残りの距離
HP$, HT, HN$	ベスト記録関係
I, J, X, SB!, NA$等	雑用



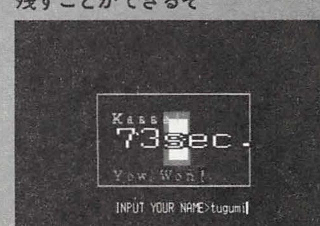
▲《写真1》ただひたすら300mを走ってそのタイムを競います



▼《写真2》もし壁にぶつかったらアクセルをはなしたほうがいいぞ



▲《写真3》ドライバーによっては一度もぶつからずにゴールを目指すこともできるぞ



▼《写真4》最高タイムをだすと名前を書いて残すことができるぞ

★このはがきは5Hの鉛筆で書きました。見にくいでしょう。(愛媛県宇和島市・鴻池享正23才)……【影どれどれ。………………………うーん，………………………確カニ。】

```
10 '--- ３Ｄ　ＲＵＮ      By Y.Haneda ---
20 CLS:SCREEN @1:DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME
30 DIM SP(20,2),PA(5999),RL(2),PN$(2)
40 CDK=2:I=0:J=0:SB!=1.35135!:GOSUB 450
50 LINE(109,99)-STEP(101,61),PSET,[190,0,0],B
60 SYMBOL(139,146),"３Ｄ　ＲＵＮ",.5!,.5!,[190,0,0]
70 SYMBOL(119,112),"←Ａ　Ｋａｓｓｅｌ",.5!,.5!,[190,190,190]
80 SYMBOL(119,103)," Ａ　Ｒｏｇｅｒ",.5!,.5!,[190,190,190]
90 SYMBOL(119,121),"→Ａ　Ｌｙｎｎ",.5!,.5!,[190,190,190]
100 WHILE J<>1:I=PAD(1):J=PTRIG(1):WEND:P=-(I=7)-(I=3)*2:I=0:J=0
110 GOSUB*CL:CLS 1:OPEN"I",#1,"B:3DRUN.DAT":INPUT#1,HP$,HT,HN$:CLOSE
120 LOCATE 15,18:PRINT USING"ＢＥＳＴ＞ &              & ###sec.";HP$,HT
130 LOCATE 30,19:PRINT"PLAYER..."+HN$
140 S=1:RE!=300:INTERVAL 1:ON INTERVAL GOSUB*TIMER:GOSUB*TIMER
150 FOR J=0 TO 2:FOR I=1 TO 20:READ SP(I,J):NEXT:READ RL(J):NEXT
160 FOR I=0 TO 2:READ PN$(I):NEXT
170 D=RL(P):PN$=PN$(P):PLAY"@77O3V13":CD PLAY CDK,CDK
180 FOR I=-3 TO -1:GOSUB*CL:SYMBOL(139,134),STR$(-I),2,1,[0,200,0],,,8
190 PLAY"C4":FOR J=0 TO 6000:NEXT J,I:GOSUB*CL:INTERVAL ON:PLAY"O4C4."
200 '--- MAIN ---
210 X=RND*92:IF POINT(115+X,127)+POINT(110+X,127)<>0 THEN GOTO 230
220 LINE(110+X,127)-(114+X,134),PSET,[100,100,100],BF,[160,160,160]
230 IF POINT(162,101)+POINT(157,101)<0 OR S=0 THEN S=0:GOTO 250
240 GOSUB*FO:RE!=RE!-.52!:GOSUB*RE
250 FOR I=0 TO 575-SP(S,P)*25:NEXT
260 F=F+(F>0):GOSUB*SP:I=PAD(1):J=PTRIG(1):H=(S>0 OR J=0):RX=(I=3)-(I=7)
270 IF RX=0 THEN 320 ELSE DI=((S>18)-(S<7)-(S<4)+2)*-H+D-2
280 GET@A(110+(I=7)*DI+DI,100)-(209+(I=7)*DI,159),PA
290 PUT@A(110+(I=3)*DI+DI,100)-(209+(I=3)*DI,159),PA
300 LINE(110-(100-DI)*(I=3),130)-STEP(DI-1,29),PSET,[40,120,30],BF
310 LINE(110-(100-DI)*(I=3),100)-STEP(DI-1,29),PRESET,,BF
320 IF RE!<=0 THEN CLS 1:TI=TI-1:SE$=STR$(TI)+"sec.":GOTO *GO
330 S=S-(J=1 AND S<20)+(J=0 AND S>1):GOTO 210
340 '------ GOAL ------
350 *GO SYMBOL(119,112),PN$(P),.5!,.5!,[190,0,0]:K=LEN(SE$):INTERVAL OFF
360 CD STOP:SE$=RIGHT$(SE$,K):SYMBOL(104,121),SE$,2,1,[190,190,0],,,8
370 IF HT<=TI THEN B$="Ｔｒｙ　Ａｇａｉｎ":GOSUB*RT:RUN
380 KILL"B:3DRUN.DAT":OPEN"O",#1,"B:3DRUN.DAT":B$="Ｙｏｗ　Ｗｏｎ！"
390 GOSUB*RT:LOCATE 30,18:FOR I=0 TO 60:I$=INKEY$:NEXT
400 INPUT"INPUT YOUR NAME>",NA$:WRITE#1,PN$(P),TI,NA$:CLOSE:RUN
410 '------ SUB ------
420 *FO GET@A(123,108)-(196,151),PA
430 PUT@A(110,100)-(183,143),PA,PSET,SB!,SB!:RETURN
440 *CL LINE(110,100)-(209,129),PSET,[0,0,0],BF
450 LINE(110,130)-(209,159),PSET,[40,120,30],BF:RETURN
460 *SP LOCATE 24,4:PRINT PN$:LOCATE 30,5:PRINT"SPEED"
470 LOCATE 37,5:PRINT USING"##.# km/h";SP(S,P)/2-(S>0)*10
480 *RE LOCATE 30,7:COLOR 6-(RE!>50):PRINT USING"REST     ####m";RE!
490 COLOR 7:RETURN
500 *TIMER C1=CSRLIN:C2=POS(0):LOCATE 30,6:PRINT USING"TIME ####sec.";TI
510 TI=TI+1:LOCATE C2,C1:RETURN
520 *RT SYMBOL(119,150),B$,.5!,.5!,[0,190,0],,,8:FOR I=0 TO 20000:NEXT
530 RETURN
540 '--- DATA ---
550 DATA  1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,6
560 DATA  1, 3, 4, 6, 7, 9,10,12,13,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,24,4
570 DATA  1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 5, 6, 7, 9,10,11,12,13,14,15,16,17,17,8
580 DATA "　Ｒｏｇｅｒ　","Ｋａｓｓｅｌ","　Ｌｙｎｎ　"
```


★ＯＦは影さんがいかにスゴイ人かを全国のＢＭ読者に知らしめるコーナーではないだろうか。(北海道赤平市・フェニックス17才)……
【つぐ美：影さんてすごい人だよね。編：本当ですよね。影：ほう，どんな風にすごいんだい？　つぐ美&編：……と，とにかくすごいよ。】

FM TOWNS(F-BASIC386 V1.1L21)用



海を目指してひたすら歩け

TRIP TO SEA（トリップ トゥ シー）

碓井 一樹

内 容

幼いあなたは，まだ海を見たことがありませんでした。ある日，急に海というものを見たくなったあなたは，家をでて海に走って行きました。

使用法

前からやってくる障害物をパッドの左右ボタンを使ってよけて行ってください。Aボタンをでジャンプです。障害物にあたるとあなたは転んで右上にある，あなたの体力が1コずつ減っていきます。3回あたるとゲーム・オーバーになります。

プログラム

障害物との当たり判定にPOINT命令を使っています。あとは，別に変わったことはしていません。

改造のアドバイス

1530行～1650行が地形データですので変えてみてください。0は地面，1が穴，2が水たまり，3がヘビ，4が木で，そして5が石です。

最後に

ジャンプはボタンを長く押せば押す程高くジャンプできます。PADは左側の端子に差しこんでおいてください。

《第1表》変数表

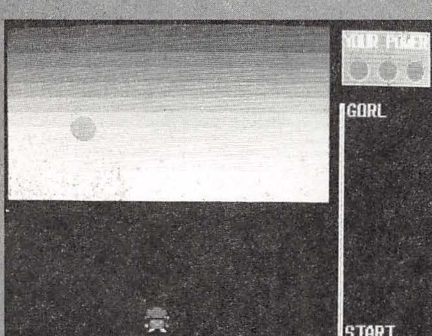
変数	内容
C%D%E%F%G%	グラフィック・データ
R	地形データ
H	移動範囲
I%	カモメのグラフィック・データ
P	PADの十字ボタンの状態

CHECKER FLAG

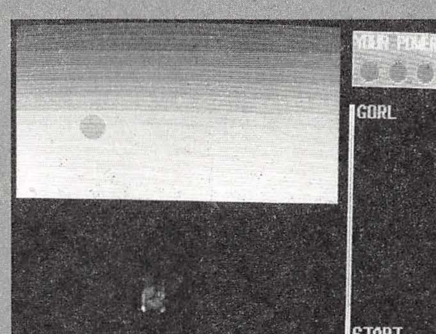
Dr.D：ゆかいなゲームだね。もっとも，泳ぐにはまだ少し早いが。

編：わかってないなあ。海にたどり着くまでが勝負なんですってば。ところで，リストが少し長くありませんか？

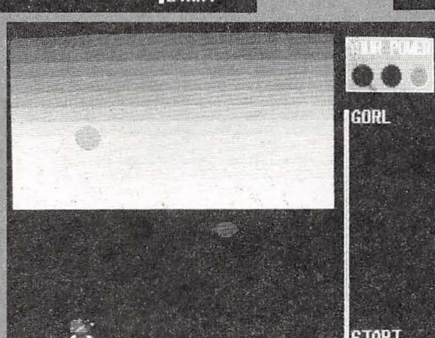
Dr.D：たくさんのキャラクターが登場するから，データもそれなりに用意せねばならんのじゃろう。ただ，ヘビならヘビらしくというか，各々それらしい動きがあればよかったと思う。凝ったエンディングはうれしいね。



◀《写真1》海を見るために前へ前へと進んでいってください



◀《写真2》障害物をジャンプでよけて前へ進んでください



◀《写真3》ジャンプのタイミングをまちがえると体力が減ります



◀《写真4》3回転んでしまうとゲーム・オーバーになります

★ベーマガを小学生のときから買いはじめ，気がつけばもう大学生。愛用機もMZ-2200からX68000XVIに変わりましたが，影さんのギャグセンスとつぐ美さんの年令だけは相変わらずですね。(兵庫県西宮市・知ったか庄ちゃん20才)……【影：ゴメン。】

TRIP TO SEAのプログラム・リスト

```
10 '*********************************************************************
20 '*                         B Y   K A Z U K I                        *
30 '********************************初期設定*****************************
40 SCREEN@ 1:GOSUB 1010:COLOR 7,0:CLS:DIM A%(63),B%(15),C%(100),D%(100)
50 DIM E%(100),F%(100),G%(100),R(155,3),H%(10000),I%(100)
60 RESTORE 1160:X(3)=1:X(7)=-1:H(3)=170:H(7)=38:J=0:T=0:M=0:MC=0:MK=0
70 FOR A=0 TO 3:FOR B=0 TO 63:GOSUB 570
80 A%(B)=D:NEXT B:DEF SPRITE 0,A,A%,0:NEXT A
90 FOR A=0 TO 0:FOR B=0 TO 15:GOSUB 570
100 B%(B)=D:NEXT B:DEF SPRITE 2,A,B%:NEXT A
110 FOR A=0 TO 7:GOSUB 570:C%(A)=D:NEXT
120 FOR A=0 TO 7:GOSUB 570:D%(A)=D:NEXT
130 FOR A=0 TO 7:GOSUB 570:E%(A)=D:NEXT
140 FOR A=0 TO 7:GOSUB 570:F%(A)=D:NEXT
150 FOR A=0 TO 7:GOSUB 570:G%(A)=D:NEXT
160 FOR A=0 TO 12:GOSUB 570:I%(A)=D:NEXT
170 FOR A=0 TO 155:READ A$:FOR B=0 TO 3:R(A,B)=VAL(MID$(A$,B+1,1))
180 NEXT B,A
190 DEF SPRITE 1,0,(100,200),0,1,1,0,0
200 DEF SPRITE 1,1,(100,214),2,1,1,0,0
210 SYMBOL(140,115),"START",1,.8!,7,0,PSET,1:WAIT 150
220 SPRITE ON:SPRITE 0,0,1:SPRITE 0,1,1
230 GOSUB 710:GOSUB 420
240 '******************************M A I N******************************
250 GOSUB 290:GOTO 590
260 IF SPRITE(0,3)=0 AND J=0 THEN W=2 ELSE W=0
270 SPRITE 3,0,W:T=T+1:PSET(230,220-T),2:IF T<156 THEN 250
280 GOTO 830
290 '******************************W A L K******************************
300 IF PLAY(0)=0 THEN MC=MC+1:ON MC GOSUB 1690,1700,1710,1720,1730
310 P=PAD(1):PT=PTRIG(1):IF PT=1 AND J=0 THEN SPRITE 1,0,1:J=-1
320 IF SPRITE(0,7)<160 OR PT<>1 THEN J=1
330 IF J=1 THEN IF SPRITE(0,7)=200 THEN SPRITE 1,0,0:J=0
340 IF H(P)=SPRITE(0,6) THEN P=0
350 SPRITE 6,0,X(P),J:SPRITE 6,1,X(P):I=SPRITE(0,6)
360 IF M>0 THEN M=M-1
370 IF J=0 AND M=0 THEN IF POINT(I,215)=-1 OR POINT(I+16,215)=-1 OR POINT(
I+8,215)=-1 THEN GOSUB 390
380 RETURN
390 M=10:PLAY OFF:SPRITE 1,0,3:SPRITE 6,0,,3
400 PLAY "@48v12l8o4afc","@18v8l8o4afc":GOSUB 440:WAIT 50
410 SPRITE 6,0,,-3:SPRITE 1,0,0:MC=0:RETURN
420 FOR V=0 TO 2:CIRCLE(241+V*20,40),7,[0,250,0],,,,F,PSET,[0,200,0]:NEXT
V
430 RETURN
440 LINE(229,220-T)-(231,220-T),PSET,1
450 CIRCLE(241+MK*20,40),7,[0,150,0],,,,F,PSET,[0,100,0]
460 IF MK=2 THEN RETURN 470 ELSE MK=MK+1:RETURN
470 '**********************G A M E   O V E R**************************
480 SYMBOL(12,25),"君は起き上がる気力を失った",1,1,[150,50,50],0,PSET,1
490 SYMBOL(7,45),"G A M E   O V E R",1.5!,1.5!,2,0,PSET,9:WAIT 100
500 PLAY "@52l4v8o4eecl2g","@77l4v8o4eecl2g","@65l4v8o4eer2ege"
510 PLAY "@52l4v8o4ddfl2e","@77l4v8o4ddfl2e","@65l4v8o4ddr2ged"
520 PLAY "@52l4v8o4cl2al4gffgl2e","@77l4v8o4cl2al4gffgl2e","@65l4v8o4cav6l
10@29cdefgab>cdr2r4@65l4v8cd"
530 FOR EN=0 TO 1
540 PLAY "@29l4v10o4edl2cl4ccgr4delle","@18l4v8o4c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c
&c"
550 NEXT EN:PLAY "@18v5o3l4b>c"
560 IF PAD(1)+PTRIG(1)=0 THEN 560 ELSE PLAY OFF:SPRITE OFF:COLOR 7,0:CLS:G
OTO 60
570 '*********************************************************************
580 READ A$:C=VAL("&H"+A$):D=C+(C>32767)*65536:RETURN
590 '***********************W R I T E   ジメン**************************
600 GET@A(45,130)-(180,200),H%
610 A=0
620 GOSUB 290:GOSUB 650:ON R(T,A)+1 GOSUB 650,660,670,680,690,700:GOSUB 29
0
630 IF A=3 THEN GOSUB 290:PUT@A(29,139)-(164,209),H%,,1.2!,1.2!:GOTO 260
640 A=A+1:GOTO 620
650 PUT@(90+A*16,130)-(105+A*16,145),G%,,[40,120,0]:RETURN
660 PUT@(90+A*16,130)-(105+A*16,145),C%,,0:RETURN
670 PUT@(90+A*16,130)-(105+A*16,145),C%,,[100,50,130]:RETURN
680 PUT@(90+A*16,130)-(105+A*16,145),D%,,[80,0,30]:RETURN
690 PUT@(90+A*16,130)-(105+A*16,145),E%,,[100,0,50]:RETURN
700 PUT@(90+A*16,130)-(105+A*16,145),F%,,[60,100,20]:RETURN
710 '****************************W R I T E*****************************
720 COLOR 7,[40,120,0]:CLS:LINE(222,0)-(310,235),PSET,0,BF,0
730 LINE(230,15)-(292,50),PSET,[180,180,180],BF,[150,150,150]
740 SYMBOL(231,17),"YOUR POWER",.7!,.7!,1,0,PSET,1
750 LINE(229,63)-(231,220),PSET,7,BF,[120,120,120]
760 SYMBOL(234,211),"START",.7!,.7!,1,0,PSET,9,1
770 SYMBOL(234,63),"GORL",.7!,.7!,1,0,PSET,9,1
780 CONNECT(82,129)-(8,210)-(8,129),[100,50,50],PSET,F,[100,50,50]
790 CONNECT(161,129)-(221,210)-(221,129),[100,50,50],PSET,F,[100,50,50]
800 FOR B=0 TO 12:LINE(8,B*10)-(221,9+B*10),PSET,[40+B*15,40+B*15,130+B*10
],BF,[40+B*15,40+B*15,130+B*10]
810 NEXT B:CIRCLE(60,80),8,2,,,,F,PSET,2
820 RETURN
830 '****************************E N D I N G***************************
840 PLAY OFF:CONNECT(8,129)-(221,129)-(221,145)-(190,142)-(165,140)-(64,14
0)-(39,142)-(8,145),[100,60,170],PSET,F:BGM 0
850 PLAY "@1v10l4o4efl1al6v12ffa","@29v10l12o4cdedeffgafgafgadefv5cdefga"
860 BGM 1:WAIT 50:COLOR 7,0:CLS:SPRITE OFF:SPRITE ON
870 FOR B=0 TO 12:LINE(0,B*10)-(318,9+B*10),PSET,[40+B*15,40+B*15,130+B*10
],BF,[40+B*15,40+B*15,130+B*10]
880 NEXT B:CIRCLE(60,80),8,2,,,,F,PSET,2
890 LINE(0,130)-(318,180),PSET,[100,60,170],BF,[100,60,170]
900 CONNECT(0,155)-(26,150)-(43,150)-(75,158)-(105,173)-(123,177)-(150,180
),[100,50,50],PSET
910 PAINT@(0,156),[100,50,50]
920 FOR A=1 TO 4:READ KX,KY:PUT@(KX,KY)-(KX+15,KY+12),I%,,7:NEXT A
930 DEF SPRITE 1,0,(22,142),0,1,1,0,0:SPRITE 0,0,1
940 PLAY "@32l4v10o4ffgl2bl4alla","@16v7l2o4fr4bl4al3ar6l4ar4ga","@36o4l4v
10ccr4ffr4ccr4ccf"
950 PLAY "@32l4v10o4fgal2a","@16v7l2o4fr2l4ggef","@36v10l4o4r4cr4ffccc"
960 PLAY "@32l4v10o4ffgl2bl4al2bl4gdl1d","@16v7l2o4fr4bl4al2bl4gdl2dl2ed",
"@36o4l4v10ccr4ffr4ffr4cc"
970 WAIT 200:A$="海は大きいなぁ．．．"
980 FOR A=1 TO 10:SYMBOL(50+A*20,190),MID$(A$,A*2-1,2),1,1,7,0,PSET,1
990 WAIT 100:NEXT A
1000 WAIT 800:SPRITE OFF:CLS:END
1010 '******************************タイトル*****************************

1020 COLOR 7,[30,20,70]:CLS:DIM J%(10000),K%(10000)
1030 CONNECT(15,117)-(295,95)-(285,100),2,PSET,F,2
1040 SYMBOL(25,100),"T R I P   T O   S E A",1.5!,1,[80,80,160],,,1
1050 GET@(25,100)-(288,120),J%,[80,80,160]
1060 FOR B=0 TO 3:READ A$,C:SYMBOL(120+C,120+B*12),A$,.6!,.7!,[80,160,80],
,,1,1
1070 NEXT B:GET@(120,120)-(202,167),K%:FOR A=1 TO 5
1080 PUT@(25,100-A)-(288,120-A),J%,PSET,[80+A*25,80,160]
1090 PUT@(120,120-A/1.5!)-(202,167-A/1.5!),K%,PSET,[80+A*25,160,80]:NEXT A

1100 FOR A=0 TO 4:PLAY "@29l12o5v"+STR$(A*2+1)+"c<ba":NEXT A
1110 PLAY "@55v11o4l2a>d<v11l4agfl1g","@65v11o3l2a>d<v11l4agfl1g","@19l4o4
v12aa>dd<agr4g","@12o3v10l2ar2l4ar2g","@7l4o4v10ar1r4fgedc"
1120 PLAY "@55v11o4l4gga>l2dl4ccell1d&d&d","@65v11o3l4gga>l2dl4ccell1d&d","@
```

★NTT出版からでているCD「ファイナルファンタジーVマンボdeチョコボ」を聴いておどった。つかれた。(長野県埴科郡・Quria Crome15才)……【影：♪マンボでチョコボ！マンボでチョコボ！タッタッター。つぐ美：そんな曲じゃなかったような。影：タッター。】

```
19L4o4v12ggr4>dr4cr4edr4dr8cl1d","@12o3v10L4ggr4>dr4cr4ed","@7L4o4v12gr4a>
dr4r2ed"
1130 IF PAD(1)+PTRIG(1)=0 THEN 1130 ELSE PLAY OFF:RETURN
1140 '**************************タイトル  D A T A **************************

1150 DATA by kazuki usui,0,1993 1 8,14,1993 1 20,12,push a button,2
1160 '*****************S P R I T E   D A T A ( B O Y 1 ) *****************

1170 DATA ,2200,0022,,,2220,0222,,2200,2222,2222,0022,2220,2225,5222,0222
1180 DATA 2220,2225,5222,0222,2200,5552,2555,0022,0999,2222,2222,
1190 DATA 7779,1110,0111,,7770,5555,5555,0007,5700,5544,4455,0075
1200 DATA 5000,5455,5545,0775,5000,4555,5554,9975,8000,5555,5555,9900
1210 DATA 8000,5558,8555,,a000,00bb,aa00,000b,aa00,00bb,,
1220 '*****************S P R I T E   D A T A ( B O Y 2 ) *****************

1230 DATA ,2200,,,2200,3422,0013,0b00,3220,3433,0113,,3320,3533,0113,00b0
1240 DATA 3320,3353,9111,,3320,1335,9111,0990,5442,1133,0111,0977
1250 DATA 3322,1113,7711,0077,3320,5555,5555,0077,5700,5544,4455,0075
1260 DATA 5000,5455,5545,0005,5000,4555,5554,0005,8000,5555,5555,0008
1270 DATA 88aa,5558,8555,bb88,88aa,0088,8800,bb88,0ba0,,,0ba0
1280 '****************S P R I T E   D A T A ( S H A D O W ) ***************

1290 DATA ,fff0,0fff,,ff00,ffff,ffff,00ff,fff0,ffff,ffff,0fff
1300 DATA ffff,ffff,ffff,ffff,ffff,ffff,ffff,ffff,ffff,ffff,ffff,ffff
1310 DATA fff0,ffff,ffff,0fff,ff00,ffff,ffff,00ff,,fff0,0fff,
1320 DATA ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
1330 '*****************S P R I T E   D A T A ( B O Y 3 ) *****************

1340 DATA ,2200,,,2200,3422,0003,000b,3220,3433,0b03,,3320,3533,0013,9900
1350 DATA 3320,3353,0111,9770,3320,4335,7144,0777,5442,4433,7554,0077
1360 DATA 3322,5443,5555,0077,3320,5544,5555,0007,,8888,8888,
1370 DATA 8000,8888,8888,0008,aa00,8888,8888,00aa,baa0,8888,8888,0aaa
1380 DATA bbaa,0088,8800,bbaa,8bba,,,bba8,00aa,,,bb00
1390 '***************S P R I T E   P A L E T T E   D A T A ****************

1400 DATA ,,3aa0,2ac0,0bc0,0f00,,c000,00f0,578f,ffff,55f0,,,,0500
1410 '*****************H O L L   &   W A T E R   D A T A *****************

1420 DATA e007,f81f,fc3f,fe7f,fe7f,fc3f,f81f,e007
1430 '**************************S N A K E   D A T A ***********************

1440 DATA 0001,8006,8006,8000,0003,2004,5004,9803
1450 '**************************T R E E   D A T A *************************

1460 DATA 8c31,de7b,fe7f,ffff,ffff,ffff,ffff,ffff
1470 '**************************S T O N E   D A T A ***********************

1480 DATA 001c,003f,807f,c07f,c0ff,c6ff,cfff,cf7f
1490 '**************************S O I L   D A T A *************************

1500 DATA ffff,ffff,ffff,ffff,ffff,ffff,ffff,ffff
1510 '**************************B I R D   D A T A *************************

1520 DATA 1e00,3900,3000,F000,F001,8001,0001,0001,8060,0090,001C,0002,0002

1530 '*************************R O U N D   D A T A ************************

1540 DATA 0000,0000,0000,5004,0050,0005,0000,0500,0000,0050,0000,0000,5000

1550 DATA 0000,1111,0000,3030,0000,0005,0000,0050,0050,0050,3350,5550,0000

1560 DATA 0000,4002,0000,0000,0430,0000,0000,0434,0444,0000,0000,5000,0005

1570 DATA 1100,0005,0011,4000,1100,0000,3011,0000,0550,0000,0022,2222,2222

1580 DATA 2002,2222,3220,0000,0044,5001,5000,5000,0000,0500,0500,0500,0540

1590 DATA 0550,0550,0550,0550,0552,0550,0551,0550,0551,0051,0000,0300,0003

1600 DATA 0030,3000,0300,0003,3033,0300,0003,0300,3003,0030,1111,0000,0110

1610 DATA 5004,0000,0440,0000,2002,2222,0200,2202,2222,2022,2020,2222,0220

1620 DATA 2222,2220,2220,2203,2002,4022,4004,4004,4004,4004,2222,2222,2222

1630 DATA 0220,0000,4004,4034,4004,4004,3000,1100,1103,0000,0030,5001,5511

1640 DATA 4444,0000,4444,0044,4444,4400,4444,3044,4444,4400,4400,0000,4444

1650 DATA 0044,0344,4444,4004,4054,4004,4004,0000,0000,0000,0000,0000,0000

1660 '******************************D A T A ******************************

1670 DATA 220,155,260,100,252,118,190,60
1680 '******************************M U S I C ******************************

1690 PLAY "@1L8o4v12fffgggd+fa+L2g","@18L8o4v10fr4gr4d+r8a+gr4feL4f","@15o
4v10L8d+r4er4<b>r8fer4d+cL4d+","@62o4L8v8fr4gr4fr8a+g":RETURN
1700 PLAY "@1L8o4v12fffggga+gfa+L2a+","@18L8o4v10fr4gr4a+r8fa+a+","@15o4v1
0L8d+r4er4fr8d+ff","@62o4L8v8fr4gr4a+r8fa+a+":RETURN
1710 PLAY "@1L8o4v12d+fgL4a+L8a+L4>cL8c<a+L2a+","@18L8o4v10r2r8a+>cr8c<a+a
+r4v5a+a+ga+","@15o4v10L8r2r8fa+r8a+ffr4v5ffef","@62o4L8v8d+fga+r2r8a+a+r4
ffdf":RETURN
1720 PLAY "@1L8o4v12d+fgL4a+L8a+L4>cL8<a+aL2a+","@18L8o4v10r8r2a+>cr8<a+ga
+","@15o4v10L8r8r2fa+r8fef","@62o4L8v8d+fga+r2a+gf":RETURN
1730 PLAY "@1L8o4v12a+a+gL4fr8L8a+a+gL4fL8d+L2d+","@18L8o4v10a+a+r2a+a+r3d
+L2d+","@15o4v10L8ffr2ffr3<bL2b","@62o4L8v8a+a+r2a+a+r3d+d+r2L15defgab":MC
=0
1740 RETURN
1750 '*******************************************************************

1760 '*                         1 9 9 3                                 *

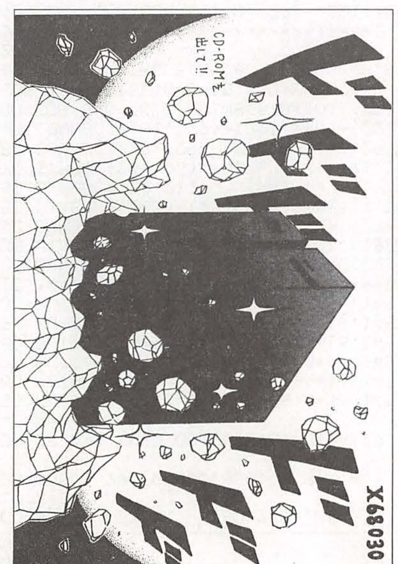
1770 '*******************************************************************
```

評…失礼な!!（影）



by　ボディ★スペシャル

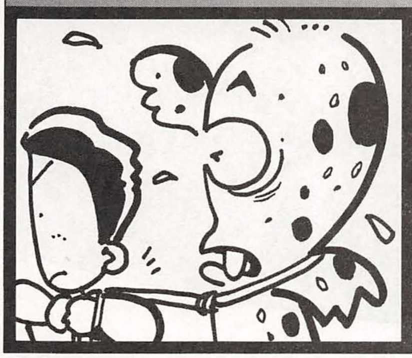
評…すごい迫力ですね（編）



by　T.N.ルナン

★ベーマガを便器に落としてしまった。…でもその本はまだ読んでいる。（高知県吾川郡・**鼻毛マンモス13才**）……【影：エライ！あんたはエライ！ちょっと，くさそうだけど，トイレにまで持ち込んで読んでいるなんて。表彰もんだな，コリャ。】

MSX/2/2+/turboR用



タイトルどおりのアクション・ゲーム

怪物(かいぶつ)を青(あお)い丸(まる)まで誘導(ゆうどう)せヨ!

福島　真道

内　容

敵を青い丸まで誘導するゲーム。

操　作

カーソル・キーで，主人公(黄色い奴)の4方向移動，スペース・キーで，リプレイ。

ルール

敵（白い奴）を青い丸まで誘導するとステージ・クリア。主人公が敵か＊に当たるとゲーム・オーバー。

★　　　★

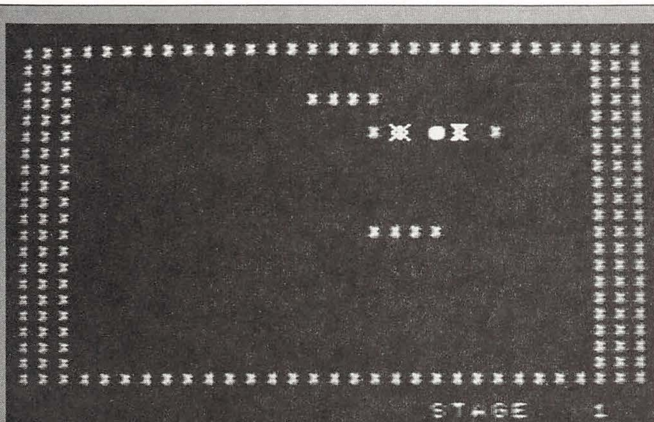
《第1表》変数表

変数	内容
X, Y	主人公のテキスト座標
A, B	敵のテキスト座標
S	ステージ－1
C, D	画面作成用
L	ループ
K	スティック入力
E, F	主人公移動用

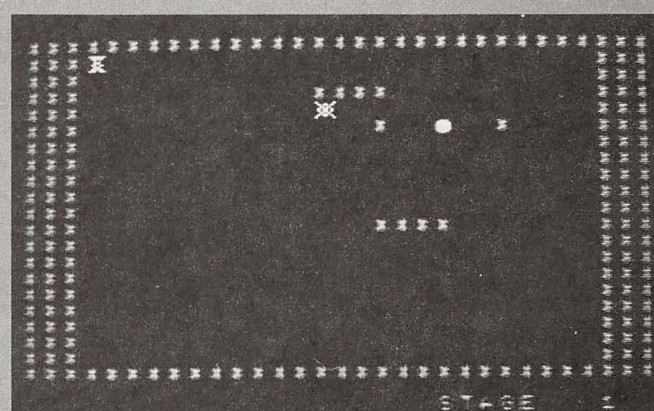
CHECKER FLAG

影：ゼビウスのジェミニ誘導だ！

Dr.D：敵の追いかけルーチンに，この手のゲームではひんぱんに利用されるSGN関数が見あたらない。6行がその移動処理だが，敵が慣性がかったような動きをするのがおもしろいね。うまい式を作ったものだ。



◀《写真1》自機を操作して怪物を誘導して青い丸までもっていってください



▶《写真2》敵や壁に当たるとゲーム・オーバーになります

怪物を青い丸まで誘導セヨ！

```
1 SCREEN1,0:COLOR8,1,1:VPOKE8208,81:DEFINTA-Z:WIDTH32:KEYOFF:SPRITE$(1)=" ¦(818¦
ほ":SPRITE$(2)="♥Z$ZZ$Z♥":ONSPRITEGOSUB7:SPRITEON:X=3:Y=1
2 CLS:W=W+2:FORI=0TO20:PRINTSTRING$(31,"*"):NEXT:FORI=1TO19:LOCATE3,I:PRINTSPC(2
5):NEXT:FORI=0TOW:C=RND(1)*18+4:D=RND(1)*17+2:LOCATEC,D:PRINT"****":NEXT:LOCATEC
,D:PRINT"*  ●  *":A=18:B=8:LOCATE20,22:PRINT"STAGE: ";S+1
3 FORI=0TO1:IFVPEEK(6144+X+Y*32)=42THEN7
4 K=STICK(0)+STICK(1):E=(K=8ORK=7ORK=6)-(K=2ORK=3ORK=4):F=(K=8ORK=1ORK=2)-(K=4OR
K=5ORK=6):IFE=0ANDF=0THEN5ELSEX=X+E:Y=Y+F
5 PUTSPRITE1,(X*8,Y*8-1),10:PUTSPRITE2,(A*8,B*8-1),15:IFVPEEK(6144+A+B*32)=133TH
ENS=S+1:PLAY"V15L32CED":GOTO1
6 NEXT:A=A+(A>X)-(A<X):B=B+(B>Y)-(B<Y):GOTO3
7 BEEP:LOCATE8,13:PRINT"   GAME OVER   ":FORI=0TO1:I=-STRIG(0)-STRIG(1):NEXT:RUN
```

★ミュージ郎を買うためにためていたお金で，バイクの免許を取ることにします。(福岡県北九州市・中村裕一16才)……【影：おいおい，バイクなんてあぶないからミュージ郎買いなさい。ねえ，編集長。編集長：ミュージ郎もいいがバイクもいい。】

MSX/2/2+/turboR用



キミの記憶力に挑戦

SOUND(サウンド)

奥山　操

ゲームの内容

昔楽しんだゲーム玩具（メーカー名不明）を元に，MSXで再現してみました。

MSX側でランダムに，音と音の場所を示しますので，プレイヤー側はそのとおりにキーを入力します。

何回まで再現できるかを楽しむゲームです。

《第１表》変数表

変数	内容
SO( ), S	音色
ME$( ), ME	メッセージ
X, Y	メッセージ表示位置
HI	再現の最高回数
KA	再現の回数
SX, SY	スプライト表示位置

遊びかた

MSX側で音の場所を示しますので，これに対応したテンキーを押してください。音は徐々に増加していきます。

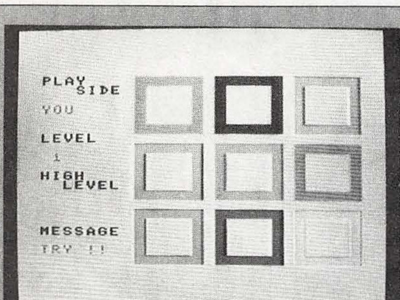
設定では100回までの音を再現可能です。

誤った入力をした場合，正しい音が一度リプレイされます。

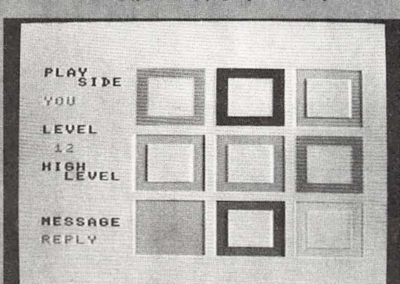
改造について

テンキーのないかたは320行のINSTR（“１２３４５６７８９”，Ｉ＄）をINSTR（“ＪＫＬＵＩＯ７８９”，Ｉ＄）に変更してください。

★　　　★



▲《写真１》コンピュータが鳴らしたとおりにテンキーを使って音を鳴らします



▲《写真２》レベルがあがると音の数が増えていきます。まちがえると正解を見せてくれます

SOUNDのプログラム・リスト

```
100 '●●●●● SHOKI       ●●●●●●●●●●●●●●●
110 SCREEN 2,3:COLOR 1,15,15:CLS:OPEN "GRP:"AS #1:DEFINT A-Z:R=RND(-TIME)
120 DIM SO(100),ME$(13):C=4:FOR I=0 TO 13:READ ME$(I):NEXT
130 SP$="":FOR I=0 TO 31:READS$:SP$=SP$+CHR$(VAL("&H"+S$)):NEXT:SPRITE$(0)=SP$
140 FOR I=0 TO 5:READ X,Y,ME:GOSUB 560:NEXT
150 FOR J=0 TO 2:FOR I=0 TO 2:C=C+1
160 LINE (I*56+80,128-J*56)-(I*56+127,175-J*56),C,BF
170 LINE (I*56+88,136-J*56)-(I*56+119,167-J*56),15,BF:NEXT:NEXT
180 '●●●●● SHOKITI     ●●●●●●●●●●●●●●●
190 IF HI<KA-1 THEN HI=KA-1:Y=120:GOSUB 550:PRESET (X,Y):PRINT #1,HI
200 KA=0:X=16:Y=160:ME=7:COLOR 9,15:GOSUB 550:GOSUB 560
210 '●●●●● MAIN        ●●●●●●●●●●●●●●●
220 KA=KA+1:IF KA=101 THEN GOTO 410
230 Y=80:GOSUB 550:PRESET (X,Y):PRINT #1,KA
240 FOR I=0 TO 500:NEXT:GOSUB 250:GOSUB 270:GOTO 210
250 '●●●●● MSX         ●●●●●●●●●●●●●●●
260 SO(KA)=RND(1)*9:Y=40:ME=5:GOSUB 550:GOSUB 560:GOSUB 440:RETURN
270 '●●●●● YOU         ●●●●●●●●●●●●●●●
280 Y=40:ME=6:GOSUB 550:GOSUB 560
290 I$=INKEY$:IF I$<>"" THEN GOTO 290
300 FOR I=1 TO KA
310 I$=INKEY$:IF I$="" THEN GOTO 310
320 S=INSTR ("123456789",I$)-1:IF S<0 THEN GOTO 350
330 GOSUB 460:IF S <>SO(I) THEN GOTO 350
340 GOSUB 490:NEXT:RETURN
350 '●●●●● END 1       ●●●●●●●●●●●●●●●
360 Y=160:ME=8:GOSUB 550:GOSUB 560:PLAY "O3L2C":FOR I=0 TO 3000:NEXT
370 ME=9:GOSUB 550:GOSUB 560:FOR I=0 TO 3000:NEXT:GOSUB 440
380 ME=12:GOSUB 550:GOSUB 560:Y=168:ME=13:GOSUB 560
390 I$=INKEY$:IF I$="" THEN GOTO 390
400 GOTO 180
410 '●●●●● END 2       ●●●●●●●●●●●●●●●
420 Y=160:ME=10:GOSUB 550:GOSUB 560:Y=168:ME=11:GOSUB 560:PLAY "O5L8CEGCEG"
430 FOR I=0 TO 3000:NEXT:Y=160:GOSUB 550:GOTO 380
440 '●●●●● REPLY       ●●●●●●●●●●●●●●●
450 FOR I=1 TO KA:S=SO(I):GOSUB 460:GOSUB 490:NEXT:RETURN
460 '●●●●● PUT SPRITE ●●●●●●●●●●●●●●●
470 SX=S MOD 3:SY=S/3:PUT SPRITE 0,(SX*56+88,135-SY*56),S+5:RETURN
480 PUT SPRITE 0,(0,208):RETURN
490 '●●●●● SOUND       ●●●●●●●●●●●●●●●
500 S$=MID$("CDEFGABCD",S+1,1):IF S<7 THEN A$="O4" ELSE A$="O5"
510 PLAY "L4"+A$+S$
520 IF PLAY(0) THEN GOTO 520
530 GOSUB 480:RETURN
540 '●●●●● MESSAGE     ●●●●●●●●●●●●●●●
550 LINE (X,Y)-(X+63,Y+15),15,BF:RETURN
560 PRESET (X,Y):PRINT #1,ME$(ME):RETURN
570 '●●●●● DATA        ●●●●●●●●●●●●●●●
580 DATA PLAY,SIDE,LEVEL,HIGH,MESSAGE,MSX,YOU,TRY !!
590 DATA MISS !!,REPLY,CONGRA-,TULATION,PUSH,ANY KEY
600 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
610 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
620 DATA 16,16,0,40,24,1,16,64,2,16,96,3,32,104,2,16,144,4
```


★そっかぁ〜，ついにX68000に「リブルラブル」が移植されるかー。当時はゲーム喫茶でプレイして，感動のあまり紙ねんどでマシュリンを作って色を塗ったりしたもんだ。なつかしいなあー。(兵庫県神戸市・**ナムコロガシ20才**)……【**編**：ぜひ，買ってね。】

MSX/2/2＋/turboR用



みんなでニイタカ山に登ろう

ニイタカヤマノボレ

中西　満

内　容

ときは1941年太平洋戦争開戦の年。きみは真珠湾奇襲(しんじゅわんきしゅう)の合図『ニイタカヤマノボレ』をキャッチした。物語りはここからはじまる!?

あそびかた

画面があらわれたらスペース・キーを押してスタートです。カーソルの右と左を交互に連打して山をのぼってください。山頂につくと作戦成功の合図「トラ　トラ　トラ」と，のぼるのにかかった時間があらわれクリアです。

下りきってしまうとゲーム・オーバーです。

スペース・キーを押すとまた最初からできます。

プログラムのしくみ

SP＝人のスピード
X, Y＝人の座標
ST＝押されているカーソルの向き
SQ＝押されていたカーソルの向き

入力方法

プログラムが長いわりにつまんないやつでゴメンなさい。がんばって入力してください。

かいぞう

人の動きがおそいと思ったら110行目のSPの値を大きくしてください。ぎゃくに速いと思ったら小さくしてください。

くろうした点

テストプレイをしすぎて右手がいたい…。

参考にしたもの

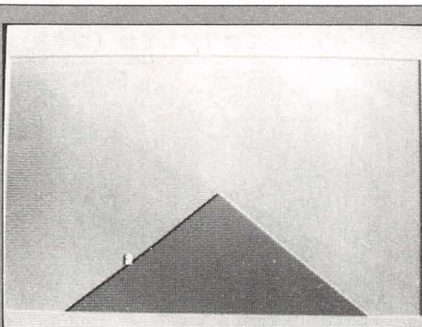
・ベーマガ'92年5月号115ページ

CHECKER FLAG

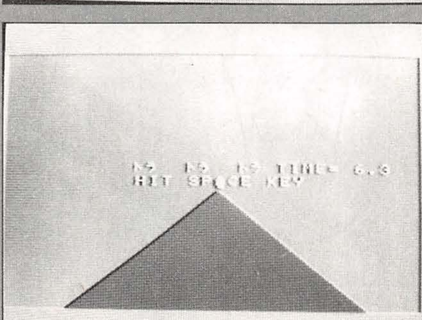
影：最近，短くておもしろい作品が増えてきたと思わない!?

編：今月のベスト・プログラマーを意識して，でしょうか。なんにしろよい傾向だと思いますね。

影：ただ，アイデアまで先祖帰りしちゃうのはどうかと思うな。この作品もおもしろいけど，こう，なにか新鮮な要素がほしいね。



◀《写真1》カーソル・キーの左右を交互に連打して山の頂上までいこう



◀《写真2》山の頂上まで登ることができるとかかった時間が表示されます



▲《写真3》連打がたりないと下にさがってしまうよ

```
10 FOR I=1 TO 8:READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&B"+A$)):NEXT I:SPRITE$(1)=B$:OPEN "GRP:
"FOR OUTPUT AS#1
20 DATA 00011000
30 DATA 00111100
40 DATA 00111100
50 DATA 00011000
60 DATA 00111100
70 DATA 00111100
80 DATA 00111100
90 DATA 00111100
100 SCREEN 2:LINE (39,191)-(130,100),2:LINE (130,100)-(221,191),2:PAINT(129,190)
,2,2
110 SP=3:SQ=3:X=50:Y=167:TIME=0
120 PUT SPRITE1,(X,Y),15,1
130 LINE(70,80)-(250,100),4,BF::PRESET(80,80):PRINT #1, "ﾆｲﾀｶﾔﾏ ﾉﾎﾞﾚ !!!":PRESET
(90,90):PRINT #1, "HIT SPACE KEY"
140 DATA 80,80,ﾆｲﾀｶﾔﾏ ﾉﾎﾞﾚ!!
150 DATA 90,90,HIT ON KEY
160 S=STRIG(0):IF S=0 THEN 160
170 LINE(80,80)-(200,100),4,BF
180 FOR I=0 TO 200:NEXT I
190 ST=STICK(0)
200 IF ST=3 THEN IF SQ=7 THEN X=X+SP:Y=Y-SP:SQ=3:GOTO 230
210 IF ST=7 THEN IF SQ=3 THEN X=X+SP:Y=Y-SP:SQ=7:GOTO 230
220 X=X-1:Y=Y+1
230 PUT SPRITE1,(X,Y),15,1
240 IF X<31 THEN GOTO 280
250 IF X>126 THEN GOTO 270
260 GOTO 190
270 PLAY"O6L6EGEGFEC":PRESET(70,80):FOR I=1 TO 3:FOR R=1 TO 200:NEXT R:PRINT #1,
 " ﾄﾗ ";:NEXT I:PRINT#1,"TIME=";(INT(TIME/6))/10:GOTO 290
280 PLAY"O2L4EGEGFEC"
290 PRESET(80,90):PRINT #1,"HIT SPACE KEY":A=STRIG(0):IF A=0  THEN 290
300 GOTO 110
```

評…はじめまして！（つぐ美）



by マナブランカ

評…春だねえ（影）



by SATO

評…がんばってクリアしてね（つぐ美）



by 大竜あるる

★虫歯がいてぇ～！（埼玉県川口市・桑原 稔16才）……【影：私は，生まれてからこのかた一度も虫歯どころか，病気すらしたことがない。この健康体を見なさい！編集長：影くん，この荷物運んでくれないか。影：私，体弱いんです。】



3人同時プレイできる迷路ゲーム

暗中模索（あんちゅうもさく）

ホラえもん

ストーリー

プレイヤー3人は，迷路の洞窟に来ていた。

遊びかた

RUNすると，まず迷路を作成するためにビープ音23回（40秒強）待ち，ゲーム・スタート。

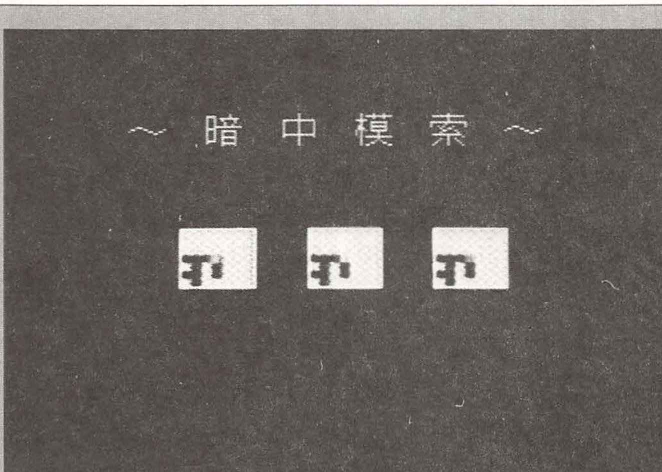
ゲームは簡単で，迷路の右上にいるプレイヤーを左下に移動させてください（十字ボタン，カーソル）。画面には常に3人の周囲が表示されている。左わくはプレイヤー1・キーボード，まん中はプレイヤー2・ポート1のパッド，右わくはプレイヤー3・ポート2のパッドです。3人のうちだれかが左下に着いたら，ゲーム終了です。

また，ESCキーを押すとギブアップです。その場合は，なぞのプレイヤー4が勝者になります。

＊スペース・キーでリプレイ。だいたい60×50の迷路です。

プログラム

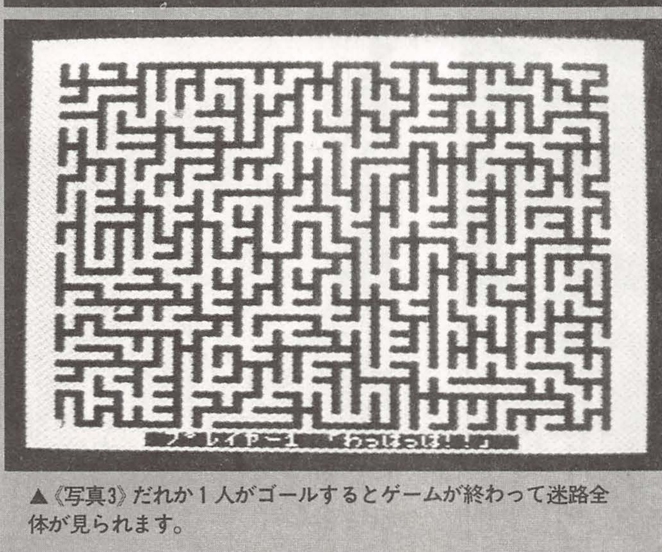
迷路作成ルーチンは，穴掘り型ではなく，別の簡単な方法を使っているので，



◀《写真1》よーいドンで同じ迷路の中を左下のゴール目指して進みます。



▲《写真2》自分の見える範囲内に他の人がはいってきても見えないのだ



▲《写真3》だれか1人がゴールするとゲームが終わって迷路全体が見られます。

★影さんの俺を信じてコレを買え!! YAMAHA V-MAX。P.S.ともこざるさんの隠れファンだ！（埼玉県志木市・宮崎裕司16才）……
【影：彼はYAMAHAなんとやらのイラストまで描いてくれたんだけど，残念ながら，本からはみだしちゃいました。】

処理スピードもそれなりに速いし，リストも短いです(たった5行で作成している。実質的には3行だが)。ぜひ参考にしてください…といいたいところですが，リストが必要以上に複雑になってしまいました。

また，オールBASICなので，ふつうに打ちこんでいいです。

参考にしたもの

数年前のMSXマガジン(迷路作成ルーチン)

《第1表》変数表

E …………………	中段フラグ
P …………………	処理中のプレイヤー(0～2)
X, Y ……………	迷路作成用ループ
X( ), Y( )………	プレイヤー座標
I …………………	ループ用
A, M, N ………	汎用

CHECKER FLAG

Dr.D：今月は，短くてコクのあるゲームが多いな。いいぞ！
影：よくない！本当に暗中模索でぜんぜんゴールが見つからないよ。
編：影さんは暗闇が得意でしょ？
影：「名は体をあらわさない」と申しまして…。とにかく，なにか目印のようなものがほしいよ。

暗中模索のプログラム・リスト

```
10 '===== しょきせってい =====================
20 DEFINTA-Z:COLOR15,0,0:SCREEN5,1,0:OPEN"GRP:"AS1:SPRITE$(0)="ﾀﾀ"
30 FORI=0TO5:READA:PUTKANJI(45+I*30,30),A,14:NEXT:PSET(99,99):PRINT#1,"さくせい中・・・
40 '===== めいろを つくる =====================
50 SETPAGE0,1:FORI=0TO15:READA:PSET(IMOD4,I¥4),A:NEXT:COPY(0,0)-(251,3)TO(4,0)
60 COPY(0,0)-(255,207)TO(0,4):LINE(12,12)-(239,199),0,BF:A=RND(-TIME)
70 FORY=4TO48STEP2:BEEP:FORX=4TO58STEP2:COPY(0,0)-(3,3)TO(X*4,Y*4)
80 A=RND(1)*(3-(X=58)):M=X+(AMOD2)*(A-2):N=Y-(M=X)*(A-1):IFPOINT(M*4,N*4)THEN80
90 COPY(0,0)-(3,3)TO(M*4,N*4):NEXTX,Y:SETPAGE0,0:LINE(99,99)-(170,110),0,BF
100 '===== はじﾞまるよ =====================
110 FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(79+I*50,98),8+I*2,0:LINE(66+I*50,86)-STEP(29,29),15,B
120 X(I)=59:Y(I)=3:NEXT:PLAY"TV15OLGR4GRGRO5G2SM9999":FORI=0TO8000:NEXT:E=1
130 '===== ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ===================
140 P=(P+1)MOD3:S=STICK(P):M=(S=7)-(S=3):N=(S=1)-(S=5):IFPEEK(-1044)=251THEN190
150 IFPOINT(79+P*50+M*4,99+N*4)=0THENX(P)=X(P)+M:Y(P)=Y(P)+N
160 COPY(X(P)*4-12,Y(P)*4-12)-STEP(27,27),1TO(67+P*50,87)
170 IFX(P)>3ORY(P)<49THEN140ELSEE=0:FORI=0TO144:A=IMOD8:COLOR=(0,A,A,A):NEXT
180 '===== けっか はっぴﾟょう!! ===============
190 FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(X(I)*4,Y(I)*4-1),8+I*2,0:NEXT:FORI=0TO254STEP2
200 COPY(I,0)-(I,212),1TO(I,0):COPY(255-I,0)-(255-I,212),1TO(255-I,0):NEXT
210 PSET(49,202):PRINT#1," ﾌﾟﾚｲﾔｰ"HEX$(P+1-(E=1)*(3-P))"「わっはっは!!」"
220 PLAY"T200OB2R8L8GABB4O5DC4OAR4BBBB2":FORI=0TO1:I=PLAY(0)-STRIG(0):NEXT:RUN
230 '===== ﾃﾞｰﾀ ========================
240 DATA 8513,12357,17254,19535,14967,8513,7,7,4,7,4,7,7,7,7,7,7,4,7,4,7,7
```

評…とってもキレイに描けてるね (編)



by 高原碁吉

評…自信作なだけあってGood！(影)



by FACT

評…ふんわりしてるわね (つぐ美)



by LRB

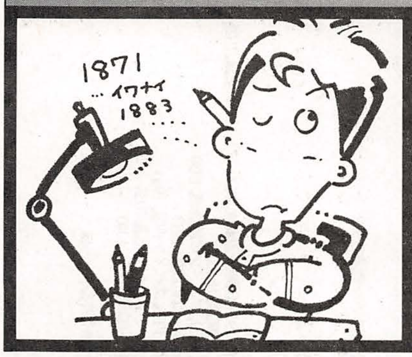
★うちの母はヨガをやっている。そして，兄はヨガフレイムをだす。ヨガはいいぞぉー。(岡山県倉敷市・神を超えた悪魔14才)……【影：おー，それはヨガヨガ。私も今日からやってみるとするか。…それ，シュッ！つぐ美：影さん，今，腕が伸びたわよ。】

実用プログラム

MSX2＋/turboR用

これで世界史のテストもバッチリだね

世界史マスター



吉田　光男

内容

このプログラムは，世界史の年号を暗記する実用ソフトです。MSX2+で開発しました。

使いかた

まず，プログラムを打ち込んで，セーブしてください。ただし，漢字を使うので，漢字BASICが必要です。MS×2＋以降の機種で動きます。

RUNすると，第1次大戦までか第２次大戦までが聞かれますので，1または2キーで選択してください。あとは，問題が出題されますので，画面の指示に従って年号を入力し，リターン・キーを押していきます。まちがえた年号を入力すると，しかられて，正解を教えてくれます。

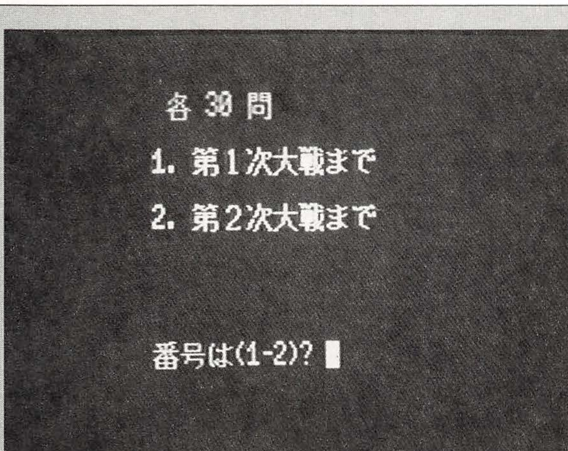
途中でQまたはqキーを押すと終了し，結果を判定してくれます。ただし，30問終わると，強制的に終了となります。

結果の判定画面で，Yまたはyキーを押すと，最初から実行できます。

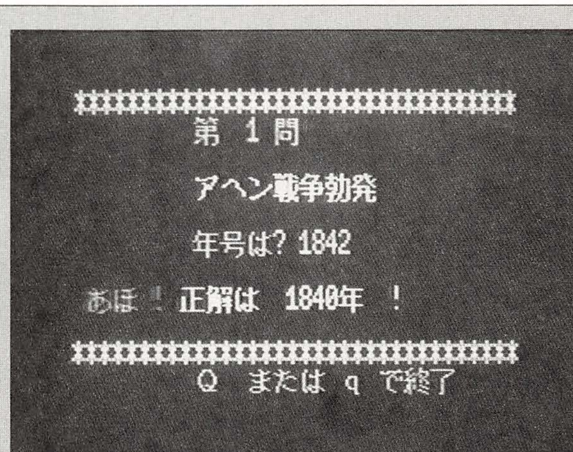
プログラム

10〜　　初期設定
20〜　　メイン
5000〜　結果表示
10000〜　データ部

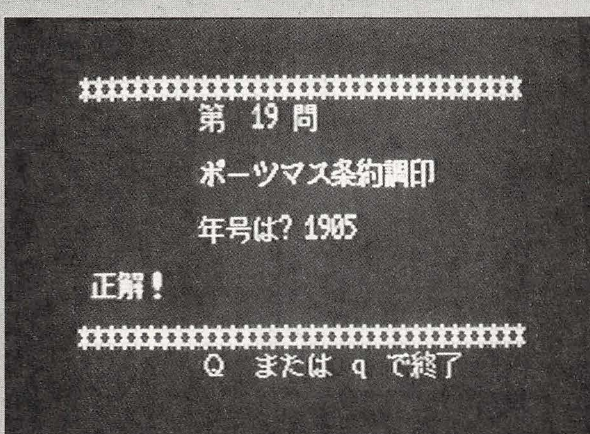
となっています。データを変更すると，世界史ばかりでなく，日本史マスター・プログラムにもなります。また，データと一部表示を変えて，英語学習などにも役立てられると思います。ぜひ，打ち込んでみてください。



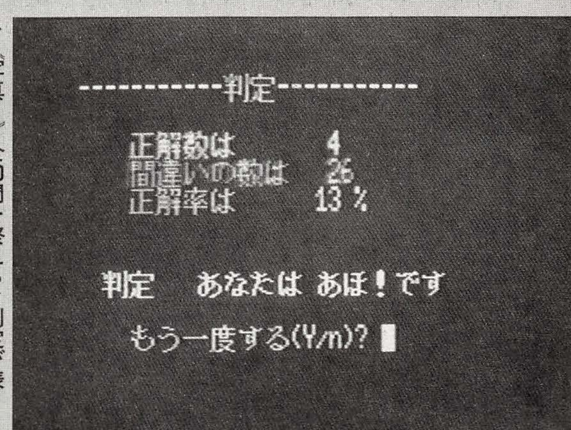
◀《写真1》問題は第1次大戦と第2次大戦の二つから選べます



◀《写真2》まちがえた年号を入力するとおこられちゃうよ



▶《写真3》正しい年号を入力すると正解とでてつぎに進みます



▶《写真4》全30問を終えると判定が表示されます

★3月11日は高校入試です。影さん，ボクにがんばれと言ってください。（岡山県玉野市・瀧元　隆15才）……【影：「がんばれ〜！」と言ってあげたいところだが，このOFが載る頃にはもう結果がでているだろう。よし，こうしよう。「隆くん，よくがんばった!!」】

世界史マスターのプログラム・リスト

```
1 'save"sekai.bas"
9 '──初期設定──
10 KEY OFF:_ KANJI1:WIDTH 35:_ CLS:SET PROMPT "ﾔｧ !":SET ADJUST(0,0)
11 DEFINT A-Z
13 _ PALETTE (15,7,7,7)
14 _ PALETTE (4,2,2,2)
15 ON STOP GOSUB 900
16 STOP ON
17 GOOD=0:BAD=0:DAI=1:RITSU=0:N=0:BAN=0
20 '──メイン──
21 GOSUB 1000
22 GOSUB 2000:_ CLS
25 READ KANJI$,NENGOU$
26 IF KANJI$="*" THEN 5000
27 LOCATE 10,11:COLOR 11:PRINT "Q　または q で終了":COLOR 15
28 GOSUB 8000
40 LOCATE 2,8:PRINT SPC(30)
44 LOCATE 10,2:PRINT SPC(30)
45 LOCATE 10,2:COLOR 3:PRINT "第 ";DAI;"問":COLOR 15
46 LOCATE 10,4:PRINT SPC(30)
50 LOCATE 10,4:PRINT KANJI$
55 LOCATE 10,6:PRINT SPC(30)
60 COLOR 11:LOCATE 10,6:INPUT "年号は";N$:COLOR 15
65 IF N$="q" OR N$="Q" THEN 5000
66 N=VAL(N$)
70 IF N$=NENGOU$ THEN GOOD=GOOD+1 :SET BEEP 3,4:BEEP :COLOR 7:LOCATE 2,8:PRINT"正解！" ELSE SET BEEP 1,4:BEEP:BAD=BAD+1
71 IF N$<>NENGOU$ THEN GOSUB 3000
77 DAI=DAI+1
80 GOTO 25
90 '
100 END:KOKONI, " ' "GA NAKUTEMO MOJIGA KAKERUN DESUNE.(^^);
900 '──STOP OFF──
910 RETURN:KONNICHIHA!
990 '──タイトル──
1000 _ CLS:LOCATE 8,2
1010 PRINT "世界史マスター "
1020 LOCATE 10,4:PRINT "ver.1.0"
1030 LOCATE 8,11:COLOR 9:PRINT "M & E Soft.Inc. 1993/3"
1040 COLOR 7:LOCATE 8,6:PRINT "Hit any key !":COLOR 15
1050 K$=INKEY$
1060 IF K$="" THEN 1050
1070 RETURN
1990 '──選択──
2000 _ CLS:COLOR 3:LOCATE 7,1:PRINT" 各 30 問":COLOR 15
2005 LOCATE 7,3
2010 PRINT "1. 第1次大戦まで"
2020 LOCATE 7,5
2030 PRINT "2. 第2次大戦まで"
2040 LOCATE 10,10:PRINT SPC(30)
2050 COLOR 11:LOCATE 7,10:INPUT "番号は(1-2)";BAN$:COLOR 15
2054 BAN=VAL(BAN$)
2055 IF BAN<1 OR BAN>2 THEN 2040
2060 IF BAN=1 THEN RESTORE 10000
2070 IF BAN=2 THEN RESTORE 20000
2080 RETURN
2990 '──不正解──
3000 BEEP:COLOR 9
3010 LOCATE 2,8:PRINT "あほ !";:COLOR 15:PRINT" 正解は ";NENGOU$;"年 !"
3020 FOR I=1 TO 999
3030 NEXT I
3035 LOCATE 2,8:PRINT SPC(30)
3040 RETURN
4090 '──判定──
5000 _ CLS:BEEP:LOCATE 1,1
5005 PRINT"──────";:COLOR 3:PRINT"判定";:COLOR 15:PRINT "──────"
5009 LOCATE 5,3:COLOR 7
5010 PRINT "正解数は        ";GOOD
5020 LOCATE 5,4:COLOR 9:BAD=BAD-1
5030 PRINT "間違いの数は ";BAD
5034 DAI=DAI-1:IF DAI=0 THEN 5036
5035 RITSU=(GOOD/DAI)*100
5036 LOCATE 5,5:COLOR 3
5037 PRINT "正解率は     ";RITSU;"%"
5040 IF GOOD>BAD THEN MESAGE$="秀才" ELSE MESAGE$="あほ！"
5050 LOCATE 3,8:COLOR 15
5060 PRINT "判定　 あなたは ";MESAGE$;"です"
5070 PRINT
5080 COLOR 11:LOCATE 5,10:INPUT "もう一度する(Y/n)";T$:COLOR 15
5090 IF T$="Y" OR T$="y" THEN RUN
6000 '──終了──
6010 _ CLS:LOCATE 8,5
6020 PRINT "おつかれさまでした。"
6022 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
6023 SET BEEP 1,4
6030 END
7090 '──表示-サブ──
8000 FOR TI=1 TO 38
8010  LOCATE TI,1
8020  PRINT "*"
8030  LOCATE TI,10
8040  PRINT "*"
8050 NEXT TI
8060 RETURN
9095 '──データ1──
10000 DATA アヘン戦争勃発,1840,太平天国の乱,1850,クリミア戦争,1853
10010 DATA セポイの反乱,1857,スエズ運河開通,1869,ドイツ帝国成立,1871
10020 DATA ベルリン会議,1878,東学党の乱,1894,第1回オリンピック,1896
10030 DATA ファショダ事件,1898,ラジウム発見,1898
10040 DATA 義和団事件,1899,ボーア戦争開始,1899
10050 DATA ノーベル賞創設,1901,日英同盟成立,1902,日露戦争開始,1904
10060 DATA 英仏協商締結,1904,ロシア第1革命,1905
10070 DATA ポーツマス条約調印,1905,三国協商成立,1907
10080 DATA 辛亥革命,1911,中華民国臨時政府成立,1912,第1次バルカン戦争,1912
10090 DATA サラエボ事件,1914,第1次大戦開始,1914
10100 DATA ロシア2月革命,1917,ロシア10月革命,1917
10110 DATA ブレスト・リトフスク条約,1918,ドイツ革命,1918
10120 DATA 第1次大戦終了,1918
11111 DATA *,*
19990 '──データ2──
20000 DATA ベルサイユ講和条約調印,1919,ワイマール憲法公布,1919,国際連盟成立,1820,ワシントン会議,1921
20010 DATA ソビエト成立,1922,ミュンヘン暴動,1923,ロカルノ条約調印,1925
20020 DATA ケロッグ・ブリアン条約,1928,世界大恐慌始まる,1929,ロンドン軍縮会議,1930
20030 DATA モラトリアム宣言,1931,満州国建国宣言,1932,ヒトラー首相就任,1933
20040 DATA ルーズベルト大統領就任,1933,ニューディール政策,1933,スペイン内乱,1936
20050 DATA スターリン憲法制定,1936,日独伊防共協定成立,1937,ミュンヘン会議,1938
20060 DATA 独ソ不可侵条約,1939,第2次大戦開始,1939,日独伊三国同盟調印,1940
20070 DATA 独ソ戦開始,1941,大西洋憲章,1941,カイロ会談,1943
20080 DATA ノルマンディー上陸,1944,ヤルタ会談,1945,ドイツ無条件降伏,1945
20090 DATA ポツダム宣言受諾,1945,国際連合発足,1945
22222 DATA *,*
```

《第1表》各変数の意味

変数	意味
GOOD	正解数
BAD	不正解数
DAI	問題番号
RITSU	正解率
N	入力された年号
BAN	問題選択番号
KANJI$	データ読み込み用
NENGOU$	データ読み込み用

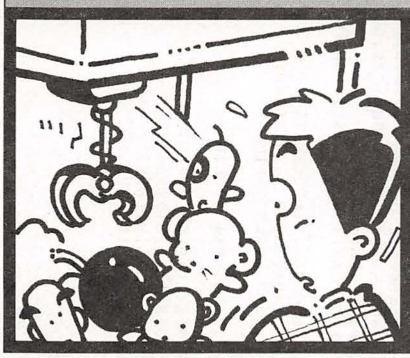
CHECKER FLAG

編：基本中の基本プログラムです。ベーマガを読んでいる先生がた，このぐらいのプログラムが組めないと生徒に笑われちゃいますよ。

Dr.D：わはは，そりゃしらんかったわい。この作品のよいところは，MSXの文字を拡大する機能を利用して，設問などを読みやすくしているところじゃな。他の機種へ移植する場合でも，この利点は一考されたし。

★3月号131ページのつぐ美さんの卒業のコメント，今までていちばんおもしろかったです。つぐ美さんのギャグのセンスには脱帽です。(広島県福山市・**群青色の風24才**)……【**つぐ美**：ギャグ？私はただ本当のことを…。**影**：またぁ。あはははははは…。**つぐ美**：笑いすぎよ！】

PC-8001/mkII/PC-8801/mkII/SR(N-BASIC)用



UFOキャッチャー風パズル

Catch the bomb（キャッチ ザ ボム）

須貝　裕宣

内容

１人用の簡単なパズルゲームで爆弾付きです。面クリア型でスコアはありません。

遊びかた

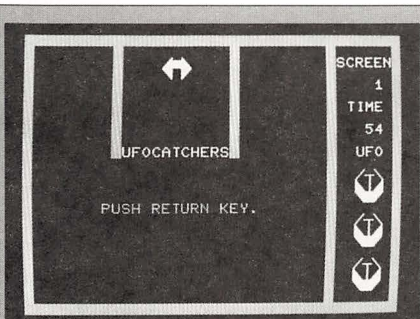
自機はUFOです。テンキーの8246で上下左右に動きます。スペース・キーを押すとアームがのびて爆弾を抱えたり，はきだしたりできます。爆発可能な爆弾を抱えていると，UFOごと爆発して１機減ります。また，面クリアの条件はアルファベットの爆弾のうちの特定の一つをゴール⇔に放り込んで爆破すればOKです。なお，タイマーがついていて，時間内にクリアできないと１機減ります。全10面でクリアの方法は何とおりもあります。コンティニューはありません。

ヒント

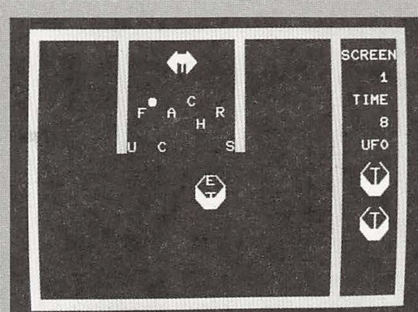
クリア用の爆弾は“S”が一番多いですが，TIMEを参考にするとどのアルファベットがクリア用の爆弾か，すぐに発見できます。さらに，スペース・キーを連続して押していないと，クリアできない面があります。

《第１表》主な変数表

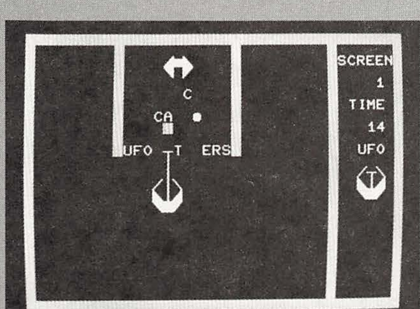
変数	内容
CH$( ), CA$( ), CL$( ), CR$( ), C$( ), CD$( ), BB$	UFOのキャラクター用および爆発キャラクター
X, Y, F	UFOの座標と方向
HV, HN	UFOが bomb を持っている，持っているbombナンバー
MY	UFOの数
G$( ), GX, GY	ゴールのキャラクターと座標
X( ), Y( ), B( )	bomb の座標とキャラクター・ナンバー
B, BO	bomb の番号と最大番号
T$, TI	タイムのチェック用とタイム
ME	現在のScreen



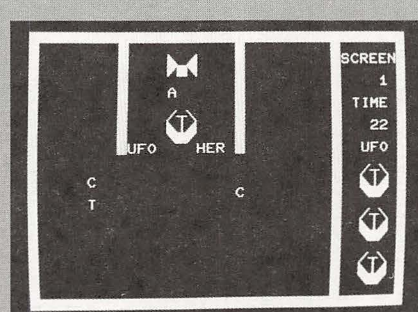
▲《写真１》UFOを動かしてアルファベットを取ったりだしたりして道を作ります



▲《写真２》スペース・キーを押すと，アームがのびていき，アルファベットをつかみます



▲《写真３》もう一度スペース・キーを押すとはきだします



▲《写真４》アルファベットの爆弾のうち特定の一つをゴールに入れ，それが爆発するとクリア

CHECKER FLAG

編：UFOキャッチャーをみて，考えたゲームとのこと。なるほど，アームの動きがそれらしいですね！

Dr.D：このアイデアは，こねればこねるほどおもしろくなると思うから，ぜひ，第２弾にも挑戦してくれたまえ。ところで，爆弾破裂はタイムに関係しているとのことじゃが，どうもよくわからんわい…ドカーン！へっ!?

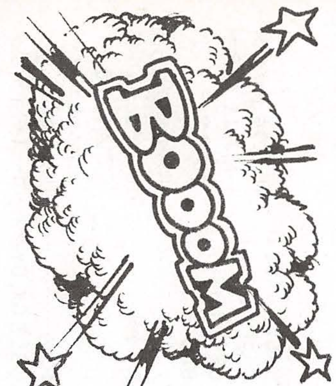
影：わはは！「口は災いのもと」というでしょう。ほら，このようにすれば…ドカーン！

編：ゴホゴホ，パ，パソコンを壊してどうするんですか!!

影：い，いやあ春だねえ！ゴホ…。

プログラムについて

ある日，UFOキャッチャーを見て思いついたゲームです。自機を3×3のキャラクターとして，爆弾を一定の速さで動作させたいと思いました。そこでTIME$を検出していきますが，書きかえは行なっていません。プログラムを作るのは中学以来10年ぶりであったので，デキは良くないです。もう少し工夫すれば秒あたりのコマ数が一つぐらい増えるかもしれません。実行速度がIF文より遅い複雑な計算式が多いのですが，自分としてはこのほうが数値の使いまわしができて作りやすいので，どうか御許しください。



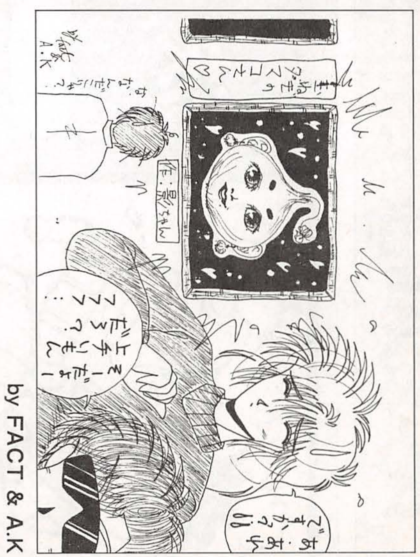
Catch the bombのプログラム・リスト

```
100 REM Catch the bomb. N-Basic(PC-8801mkII)
110 REM save "bomb"
120 KEY 1,"width 80"+CHR$(13):KEY 2,"list ":KEY 4,"list -999"+CHR$(13)
130 REM-------------------------Definition------
140 CLEAR 800:DEFINT A-Z:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:COLOR 7,0,0
150 DIM CH$(3),CA$(3),CL$(3),CR$(3),C$(1,3),CD$(1,3),X(25),Y(25),B(25),G$(1)
160 GOSUB 1010
170 REM--------------------------Condition------
180 ME=1:MY=3:GOSUB 1260
190 LOCATE 8,15:PRINT "PUSH RETURN KEY.":LOCATE 8,15:PRINT SPC(16)
200 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 240
210 GOTO 190
220 REM-----------------------------Screen------
230 GOSUB 1260
240 LOCATE X,Y:PRINT C$(0,F)
250 I=0
260 T$=TIME$
270 IF T$=TIME$ THEN 270
280 I=I+1:IF I<2 THEN 260
290 LOCATE X(0),Y(0):BEEP 1:PRINT CHR$(&HEC):BEEP 0
300 REM-----------------------Main routine------
310 T$=TIME$
320 I=INP(0):G=(INP(1)=254)*(I=255)-(I=239)*2-(I=191)*3-(I=251)*4
330 SP=INP(9):G=-G*(SP=255)-5*(SP=191):ON G GOSUB 690,710,730,750,810
340 IF T$=TIME$ THEN 320
350 IF HV=1 AND B=HN THEN 470
360 B1=B+1:B1=-B1*(B1<=BO):LOCATE X(B),Y(B):PRINT CHR$(&H41+B(B))
370 IF HV=1 AND B1=HN THEN 470
380 LOCATE X(B1),Y(B1):PRINT CHR$(&HEC):BEEP 1:B=B1:BEEP 0
390 TI=TI-1:LOCATE 34,8:PRINT RIGHT$(CHR$(32)+STR$(TI),3)
400 IF B1=BO AND X(B1)=GX AND Y(B1)=GY THEN 610
410 IF TI>0 THEN 310
420 REM-----------------------Time is over------
430 FOR L=1 TO 10:FOR I=0 TO BO:BEEP 1:LOCATE X(I),Y(I)
440 IF HV=0 OR HN<>I THEN PRINT CHR$(&HEC+((L+I) MOD 2))
450 BEEP 0:NEXT I:NEXT L:GOTO 500
460 REM---------------------Ufo is destroyed------
470 FOR I=1 TO 8:BEEP 1:FOR L=0 TO (8-I)*(8-I):NEXT L:BEEP 0
480 LOCATE X+(F=1)-(F=2),Y+(F=0)-(F=3):PRINT CHR$(&HEC+(I MOD 2)):NEXT I
490 REM---sub---
500 FOR I=1 TO 20:BEEP 1:LOCATE X,Y:PRINT C$(1,I MOD 4):BEEP 0:NEXT
510 LOCATE X,Y:PRINT BB$
520 FOR I=1 TO 700:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
530 MY=MY-1:IF MY=>0 THEN 230
540 REM--------------------------Game over------
550 I=0
560 T$=TIME$
570 IF T$=TIME$ THEN 570
580 I=I+1:IF I<5 THEN 560
590 GOTO 180
600 REM-----------------------Screen clear------
610 FOR I=1 TO 10:BEEP 1:LOCATE GX,GY:PRINT G$(I MOD 2)
620 FOR L=1 TO 20:NEXT L:BEEP 0:FOR L=1 TO 10:NEXT L:NEXT I
630 ME=ME+1:IF ME<=16 THEN 230
640 REM--------------------------All clear------
650 LINE(1,1)-(30,23),CHR$(32),1,BF
660 LOCATE 4,12:PRINT "You cleared all screen."
670 GOTO 550
680 REM----------------[8] [4] [6] [2] key------
690 F=0:X1=X:Y1=Y-1:AD=&HF302+X*2+(Y-2)*120
700 PE=PEEK(AD-2)+PEEK(AD)+PEEK(AD+2):GOTO 770
710 F=1:X1=X-1:Y1=Y:AD=&HF302+(X-2)*2+Y*120
720 PE=PEEK(AD-120)+PEEK(AD)+PEEK(AD+120):GOTO 770
730 F=2:X1=X+1:Y1=Y:AD=&HF302+(X+2)*2+Y*120
740 PE=PEEK(AD-120)+PEEK(AD)+PEEK(AD+120):GOTO 770
750 F=3:X1=X:Y1=Y+1:AD=&HF302+X*2+(Y+2)*120
760 PE=PEEK(AD-2)+PEEK(AD)+PEEK(AD+2):GOTO 770
770 MV=-(PE<=&H60):X=X1*MV+X*(1-MV):Y=Y1*MV+Y*(1-MV)
780 LOCATE X,Y:PRINT CD$(MV,F);C$(1+(HV=0),F):BEEP 1:BEEP 0
790 RETURN
800 REM-----------------------[SPACE BAR]------
810 HV$="":IF HV>0 THEN HV$=CHR$(&H41+B(HN))
820 XF=(F=1)-(F=2):YF=(F=0)-(F=3):X1=X+XF*(1-HV):Y1=Y+YF*(1-HV):HL=5+HV
830 X2=X1+XF:Y2=Y1+YF:AD=&HF302+(X2+XF*HV)*2+(Y2+YF*HV)*120
840 P=PEEK(AD):IF P>32 OR HL=0 THEN 880
850 LOCATE X1,Y1:PRINT CA$(F):LOCATE X2,Y2:PRINT CH$(F)
860 LOCATE X2+XF,Y2+YF:PRINT HV$;
870 X1=X2:Y1=Y2:HL=HL-1:BEEP 1:BEEP 0:GOTO 830
880 IF (HV=1 AND HL=5+HV) OR (HL=5+HV AND P=&H87) THEN RETURN
890 C1$=CHR$(32):C2$="":IF HV=1 THEN X(HN)=X2:Y(HN)=Y2:HV=0:GOTO 940
900 IF P<&H41 OR P>&H5A AND P<>&HEC THEN 940
910 FOR I=0 TO BO
920 IF X(I)=X2 AND Y(I)=Y2 THEN HV=1:HN=I:C1$=CHR$(P):C2$=CHR$(32)
930 NEXT I
940 IF HV=0 AND X1=X+XF AND Y1=Y+YF THEN RETURN
950 X3=X2:Y3=Y2:X2=X1:Y2=Y1:X1=X1-XF:Y1=Y1-YF:BEEP 1:BEEP 0
960 LOCATE X1,Y1:PRINT CH$(F):LOCATE X2,Y2:PRINT C1$:LOCATE X3,Y3:PRINT C2$;
970 IF X1<>X+XF*(1-HV) OR Y1<>Y+YF*(1-HV) THEN 950
980 IF HV=0 THEN RETURN
990 FOR I=0 TO 3:C$(1,I)=CL$(I)+CHR$(P)+CR$(I):NEXT I:RETURN
1000 REM------------------------------Character data-------------
1010 RESTORE 1110:FOR I=0 TO 3:GOSUB 1080:CH$=D$:GOSUB 1080:CA$=D$
1020 GOSUB 1080:CL$=D$:GOSUB 1080:CR$=D$:C$=CL$+CH$+CR$
1030 C$(0,I)=LEFT$(C$,10)+CA$+RIGHT$(C$,8):CL$(I)=CL$:CR$(I)=CR$
1040 CH$(I)=CH$:CA$(I)=CA$:NEXT I
1050 FOR I=0 TO 3:GOSUB 1080:CD$(1,I)=D$:CD$(0,I)="":NEXTI
1060 GOSUB 1080:G$(0)=D$:GOSUB 1080:G$(1)=D$:GOSUB 1080:BB$=D$
1070 R$="":D$="":C$="":CH$="":CA$="":CL$="":CR$="":RETURN
1080 D$="":READ R$:FOR J=1 TO LEN(R$)/2
1090 D$=D$+CHR$(VAL("&h"+MID$(R$,J*2-1,2))):NEXT J:RETURN
1100 REM  CH$,CA$,CL$     ,CR$
1110 DATA 91 ,96 ,1D1EEE ,EF1D1D1D1FE591E41D1D1D1FE687E7
1120 DATA 93 ,95 ,1D1EEEE6E51D1D1D1F ,93871D1D1D1FEFE4E7
1130 DATA 92 ,95 ,1D1EE4E7EF1D1D1D1F8792 ,1D1D1D1FE6E5EE
1140 DATA 90 ,96 ,1D1EE487E51D1D1D1FE790E61D1D1D1FEF ,EE
1150 REM  CD$
1160 DATA 1D1F1F2020201D1D1E1E
1170 DATA 1C1C1E201D1F201D1F201D1D1D1E
1180 DATA 1D1D1E201D1F201D1F201C1E
1190 DATA 1D1E1E2020201D1D1F1F
```

★ああ，悲しき受験生。愛しの98DXよ，もう少しの辛抱だ！寒かろうが，がまんしてくれ。(岩手県稗貫郡・小野一幸14才)……【つぐ美：受験が終わったでしょうから，思う存分使ってあげてね。それから，試験の結果も教えて。影：ということだがなもし。】

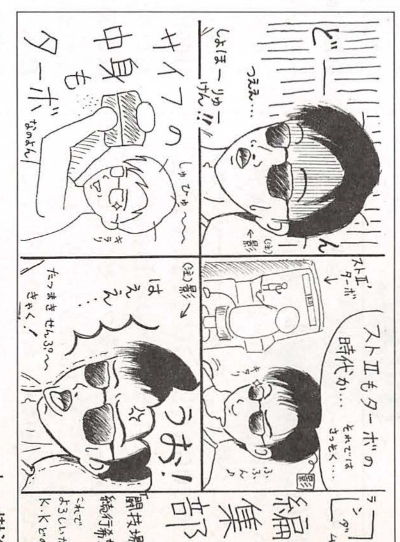
```
1200 REM  G$(0),G$(1)
1210 DATA 1D1EE485E51D1D1D1FE620E7
1220 DATA 1D1EE520E41D1D1D1FE787E6
1230 REM  BB$
1240 DATA 1D1E2A2A2A1D1D1D1F2A2A2A1D1D1D1F2A2A2A
1250 REM----------------------------------Screen make-------------
1260 LINE(0,0)-(38,24),CHR$(&H87),1,BF
1270 LINE(1,1)-(30,23),CHR$(32),1,BF:LINE(32,1)-(37,23),CHR$(32),1,BF
1280 LOCATE 32,2:PRINT "SCREEN"
1290 LOCATE 33,6:PRINT "TIME"
1300 LOCATE 34,10:PRINT "UFO"
1310 IF MY=0 THEN 1330
1320 FOR I=1 TO MY:LOCATE 35,9+I*4:PRINT C$(0,0):NEXT I
1330 RESTORE 1470
1340 A$=HEX$(ME)+"M"
1350 READ R$:IF R$<>A$ THEN 1350
1360 READ TI,X,Y,F,BO,GX,GY,L
1370 LOCATE 35,4:PRINT RIGHT$(STR$(ME),2)
1380 LOCATE 34,8:PRINT RIGHT$(CHR$(32)+STR$(TI),3)
1390 LOCATE GX,GY:PRINT G$(0)
1400 FOR I=0 TO BO:READ R$:X(I)=VAL(LEFT$(R$,2)):Y(I)=VAL(MID$(R$,3,2))
1410 B(I)=VAL(RIGHT$(R$,2)):LOCATE X(I),Y(I):PRINT CHR$(&H41+B(I)):NEXT I
1420 FOR I=0 TO L:READ R$:X1=VAL(LEFT$(R$,2)):Y1=VAL(MID$(R$,3,2))
1430 X2=VAL(MID$(R$,5,2)):Y2=VAL(RIGHT$(R$,2))
1440 LINE (X1,Y1)-(X2,Y2),CHR$(&H87),1:NEXT I
1450 A$="":R$="":HV=0:B=0:RETURN
1460 REM------TIME--X--Y--F-BO-GX-GY--L--Screen  1 data------
1470 DATA  1M,  54,15,18, 0,10,15, 3, 1
1480 REM---------------------------X Y B DATA------
1490 DATA 101020,111005,121014,131002,141000,151019
1500 DATA 161002,171007,181004,191017,201018
1510 REM---------------------------LINE DATA------
1520 DATA 09010910,21012110
1530 REM----------------------------------Screen  2 data------
1540 DATA  2M,  39,15,20, 0, 4,15, 3, 1
1550 DATA 130807,140704,150700,160703,170818
1560 DATA 12011213,18011813
1570 REM----------------------------------Screen  3 data------
1580 DATA  3M,  49,15,20, 0, 4,15, 3, 3
1590 DATA 131514,140914,150314,160914,171518
1600 DATA 14041408,16041608,13081314,17081714
1610 REM----------------------------------Screen  4 data------
1620 DATA  4M,  76,15,20, 0,10,15, 3, 0
1630 DATA 130118,130218,130318,130418,140418,150418
1640 DATA 160418,170418,170318,170218,170118
1650 DATA 14011601
1660 REM----------------------------------Screen  5 data------
1670 DATA  5M,  59,15,16, 0, 4,19, 3, 5
1680 DATA 170514,180515,190504,200513,151118
1690 DATA 13031321,14211721,17222122,21222103,17031403,17071719
1700 REM----------------------------------Screen  6 data------
1710 DATA  6M,  35,15,15, 0, 5,15, 6, 2
1720 DATA 151204,151119,151008,150917,150815,150718
1730 DATA 13061317,14171617,17171706
1740 REM----------------------------------Screen 7 data------
1750 DATA  7M,  74,11,13, 2, 4,11, 8, 7
1760 DATA 131319,141308,151303,161304,101018
1770 DATA 09080915,10151615,17151712,18122312
1780 DATA 23112309,23081408,13081309,13111311
1790 REM----------------------------------Screen  8 data------
1800 DATA  8M,  59,16,16, 0, 9,16, 8, 4
1810 DATA 150919,151007,151120,151212,151315
1820 DATA 161304,161210,161114,161015,160918
1830 DATA 14081308,13091317,14171418,15181718,18181808
1840 REM----------------------------------Screen  9 data------
1850 DATA  9M,  79,15,12, 0, 7,15, 3, 0
1860 DATA 152018,192013,142004,162019,182014,132020,172008,122016
1870 DATA 12211921
1880 REM----------------------------------Screen 10 data------
1890 DATA  AM,  79,17,15, 0, 4,13, 6, 5
1900 DATA 121503,131520,141518,151519,171103
1910 DATA 11061117,12171817,19171906,18061506,15091513,16091612
1920 REM----------------------------------Screen 11 data------
1930 DATA  BM,  15,28,21, 1, 7, 3, 2,13
1940 DATA 180407,190420,200417,210417,220424,240420,250415,212107
1950 DATA 01080608,06080613,06131213,12131218,12181818
1960 DATA 18181823,30182418,24182413,24131813,18131808
1970 DATA 18081208,12081203,12030603,06030601
1980 REM----------------------------------Screen 12 data------
1990 DATA  CM,  38,15,16, 0, 2,15, 8, 0
2000 DATA 141018,151018,161018
2010 DATA 13081314
2020 REM----------------------------------Screen 13 data------
2030 DATA  DM,  55,19,10, 3, 6,12, 8, 6
2040 DATA 131407,141404,151411,161415,191212,191304,141012
2050 DATA 10081016,11162016,21162108,20081408
2060 DATA 13121712,13111511,14091509
2070 REM----------------------------------Screen 14 data------
2080 DATA  EM,  39,15,13, 0, 3,15, 7, 1
2090 DATA 151114,151514,151713,151006
2100 DATA 13121314,17121714
2110 REM----------------------------------Screen 15 data------
2120 DATA  FM,  48,15,13, 0, 6,14, 8, 3
2130 DATA 131302,131400,131515,141500,151502,161510,150918
2140 DATA 12111216,13161716,18161811,17111611
2150 REM----------------------------------Screen 16 data------
2160 DATA 10M,  87,26, 6, 1, 7,11, 4,29
2170 DATA 030519,040507,050500,060513,070510,090524,100514,110520
2180 DATA 03100514,06130612,07110710,09101210,09100914
2190 DATA 09121112,09141214,14101414,14101710,17101712
2200 DATA 17121512,15121714,19102112,23102112,21122114
2210 DATA 09170921,10181018,11191218,13171321,15171520
2220 DATA 16211721,18201817,23182217,21172117,20182020
2230 DATA 21212121,22212320,25172521,25192819,28172821
```

評…タマコさん!!（影）



by FACT & A.K

評…つぐ美ちゃんのほうが，もっと…（影）



by 樹海

★あっ!!影さん……。(東京都練馬区・影II?才)……【影：あっ!!つぐ美さん……。つぐ美：あっ!!編さん。編：あっ!!影さん……。影：あっ!!つぐ美さん……。編集長：コラッ! 仕事をまじめにやれ!】

PC-8801mkIISR以降(N88-BASIC V2モード)用



2人で遊ぶシミュレーション・ゲーム

決戦（けっせん）

OGA

はじめに

88ユーザーのみなさん，お久しぶりです（'92年の9月号以来)。大学受験のため，半年間休養していましたが，無事，大学に合格したので88ユーザーのミカタであるOGAこと私は戻ってまいりました。そこで，88ユーザーへのお土産といたしまして，このゲームをプレゼントしたいと思います。お口に合うかどうかわかりませんが，どうぞ，お召しあがりください。

ゲームのナイヨウ

というわけで，このゲームですが，2人対戦専用のバトル・シミュレーション・ゲームです。まったりとしていて，それでいて，コクのあるBGM。あまずっぱく，さわやかな画面とまさに，いたれりつくせりといった芸術品です。

お召しあがりかた

プログラムをRUNすると，タイトル画面がでてきます。このゲームでは，決定は，すべてスペース・キーで行ないます。スペース・キーを押すと画面が変わり，ショッピング・シーンになります。ここで，友達とジャンケンをして1Pと2Pをきめます。まず1Pからショッピングをはじめます。青いカーソルを[4]，[6]キーで左右に動かして，買う物をきめます。

つぎに誰に与えるかを上の長いカーソルで[2]，[8]キーを使ってきめます。画面の(100P／100円）は100円で100ポイントあがりますよ，ということです。持ち金は2,500円で，全部使っても 使わなくてもかまいません。もう買う物がなくなったら，カーソルで「タタカイニイク」を指定するとショッピング終了です。同じように2Pもショッピングをし，2人とも戦いに出陣したら，いざ決戦開始です。

メイン・ディッシュ登場

画面中央下のあたりに，1Pか2Pどちらのターンで，どのキャラクターを動かすか，また，そのキャラクターの移動量が書いてあります。左側にある「イドウ」，「トクギ」，「タイキ」の中からカーソルで選んでください。「イドウ」は，[1]～[6]キーで6方向移動です。1マス動くと移動量が1減ります。移動をやめるときはスペース・キーです。ただし，移動量がなくなると自動的にキー受け付けを終了します。敵への攻撃は敵へぶつかるだけでOKです。その結果，移動量が5なら，5回攻撃ができます。

「トクギ」は，各キャラクターの持っている特技を使います。この項目は，一度決定するとキャンセルができないので注意してください。兵士と戦士は特技を使えません。魔法使いは魔法を使うことができます。また，騎士と王は召喚魔法を使えます。

「タイキ」は，何もせず，ボーッとしていることです。

よりおいしく頂くために

魔法使いの魔法

ファイヤー……1ターン待ち
サンダー………3ターン待ち
ブリザード……6ターン待ち

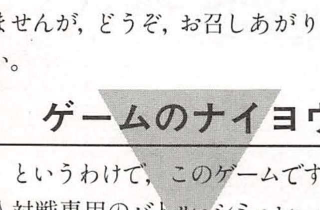
騎士の召喚魔法

シルフ(風の精霊)…………1ターン待ち
ウィンディネ(水の精霊)…3ターン待ち
サラマンダー(火の精霊)…6ターン待ち

王の召喚魔法

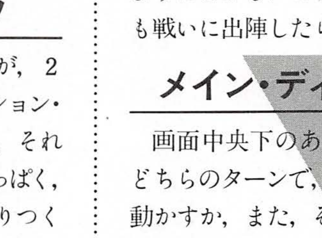
ノーム(地の精霊)………1ターン待ち
ヌエ(雷獣)………………3ターン待ち
イーフリート(火炎魔神)…6ターン待ち

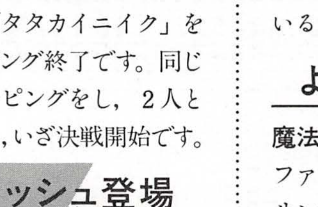
呪文を唱え終わる前に物理的攻撃を受けると呪文の効果がなくなります。ま



▲《写真1》持ち金2,500円をうまく使ってキャラクターをパワーアップさせます

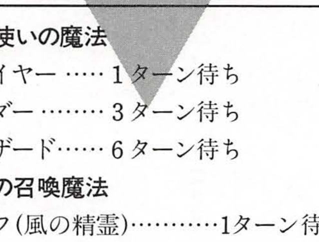
▼《写真2》買い物が終わったら決戦開始！キャラクターを移動させて敵を倒そう





▲《写真3》キャラクターの中には特技をもっているやつもいるぞ

▼《写真4》キャラクターは体力が0になると画面から消えます



★ついに円周率小数点第150位まで覚えた。$\sqrt{2}$も小数点第29位まで覚えたし…，つぎは$\sqrt{3}$だ！（千葉県館山市・偽善者18才）……【影：私は自慢じゃないが，10÷3を小数点以下第9999位まで言えるゾ。つぐ美：じゃあ言ってもらおうかしら。影：3.33333333333……。】

た，呪文詠唱中は，一切の命令を受けつけません。おーっと言い忘れてたけど，王を倒すと勝利ですよー。

クロウしたこと

はじめてHEX画面を作ったので，そのアルゴリズムを考えるのが大変だった。

改造のアドバイス&一言

各キャラクターをグラフィック化することをおすすめします。

私はプログラムを長くしたくないので，あえて，使わなかったのですが，みなさんは，より美しい画面で楽しんでください。

最後にこれからもOGAをよろしくね！

★　★

決戦のプログラム・リスト

```
10 'save "ケッセン!!.   "
20 '_▬▬▬ ショキセッテイ ▬▬▬_
30 CLS 3:NEW CMD:CMD PAL 3,24:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:CLEAR
40 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):COLOR 7:CMD BGM 1
50 DIM N$(4),PO(1,4),HP(1,4),SP(1,4),TOKU$(4,2),MA(19,9)
60 DIM X(1,4),Y(1,4),T(1,4),M(1,4)
70 '_▬▬▬ データ ヨミコミ ▬▬▬_
80  FOR I=0 TO 4 : READ N$(I),PO(0,I),HP(0,I),SP(0,I)
90    PO(1,I)=PO(0,I):HP(1,I)=HP(0,I):SP(1,I)=SP(0,I)
100    FOR J=0 TO 2:READ TOKU$(I,J):NEXT J:READ Y(0,I)
110 NEXT I
120 FOR I=0 TO 4:Y(1,I)=Y(0,I):X(0,I)=0:X(1,I)=19:NEXT I
130 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 4:MA(X(I,J),Y(I,J))=J+1+I*5:NEXT J,I
140 RESTORE 1530:READ MML$:CMD PLAY ,"@30O3V12L16"
150 '_▬▬▬ タイトルガメン ▬▬▬_
160 I=1:LINE(0,150)-(639,199),3,BF
170 PUT@(240,75),KANJI(&H3768):PUT@(380,75),KANJI(&H406F)
180 CIRCLE( 50,25),50,6      :PAINT( 50,25),6,6
190 CIRCLE(100,50),80,7,,,.1:PAINT(100,50),7,7
200 LOCATE 24,21:PRINT "PUSH SPACE KEY TO BATTLE START !!"
210 A$="L18Q4 @7 V14O4 D 4D16E12F14G12A 3A6>C6<B 6A 6G 9F18E 2"
220 A$=A$+"G12A16B-4 > C12D 6C9<B- A 4G15F 7D 6L10B- A21G 3F 7G 4"
230 IF I>LEN(A$)/3 THEN I=0:GOTO 270
240  B$=MID$(A$,I*3-2,3)
250  CMD PLAY B$:IF INP(9)=191 THEN 300 ELSE I=I+1
260 GOTO 230
270 I=I+1:IF I>300 THEN I=1:GOTO 230
280 COLOR@(24,21)-(60,21),RND*7:COLOR@(24,21)-(60,21),7
290 IF INP(9)<>191 THEN GOTO 270
300 '_▬▬▬ メインプログラム 1 ▬▬▬_
310 GOSUB 1080
320 FOR I=0 TO 1:G=2500:IF I=1 THEN COLOR 5
330 CLS 3:PRINT "PLAYER ";I+1;SPC(7);"モチキン  ";G;"円"
340 LOCATE 3,2:PRINT "カイキュウ  タイリョク  パワー  スピード  トクギ "
350 FOR J=0 TO 4:LOCATE 3,J+4:PRINT N$(J);
360 LOCATE 9,J+4:PRINT USING" ####     ##       ##    ";HP(I,J);PO(I,J);SP(I,J);
370 FOR K=0 TO 2:PRINT TOKU$(J,K);:NEXT K,J
380 LOCATE 0,10:PRINT"ナニヲ カイマスカ ?":X=0
390 LOCATE 0,12:PRINT" タイリョク (100p/100円) パワー  (   5p/400円) スピード  ( 1p/500円)
タタカイニイク。"
400 LINE(X*144,96)-(X*144+143,103),1,BF
410 I$=INKEY$:IF I$="4" OR I$="6" OR I$=" " THEN 420 ELSE 410
420 IF I$=" " THEN 470
430 LINE(X*144,96)-(X*144+143,103),0,BF
440 IF I$="4" AND X>0 THEN X=X-1
450 IF I$="6" AND X<3 THEN X=X+1
460 GOTO 400
470 IF X=3 THEN 640 ELSE IF G<100 THEN 330
480 IF X=1 AND G<400 THEN 330 ELSE IF X=2 AND G<500 THEN 330
490 '
500 Y=0:LOCATE 0,14:PRINT "ダレニ アタエマスカ ? ・・・ ウエノ カーソルデ  !!"
510 GOSUB 1080
520 LINE(24,Y*8+32)-(480,Y*8+39),1,BF
530 I$=INKEY$:IF I$="8" OR I$="2" OR I$=" " THEN 540 ELSE 530
540 IF I$=" " THEN 590
550 LINE(24,Y*8+32)-(480,Y*8+39),0,BF
560 IF I$="8" AND Y>0 THEN Y=Y-1
570 IF I$="2" AND Y<4 THEN Y=Y+1
580 GOTO 520
590 '
600 ON X+1 GOTO 610,620,630
610 G=G-100:HP(I,Y)=HP(I,Y)+100:GOTO 330
620 G=G-400:PO(I,Y)=PO(I,Y)+  5:GOTO 330
630 G=G-500:SP(I,Y)=SP(I,Y)+  1:GOTO 330
640 NEXT I
650 '_▬▬▬ タタカイカイシ ▬▬▬_
660 COLOR 7:MC=1:CLS 3:GOSUB 1000
670 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 4:D1=I:D2=J:GOSUB 1110:NEXT J,I
680 FOR I=0 TO 1:D1=I:FOR J=0 TO 4:D2=J:MM=SP(I,J):LOCATE 0,22:PRINT SPC(70)
690 IF HP(I,J)=0 THEN 990
700 IF T(I,J)>2 THEN T(I,J)=T(I,J)-1:GOTO 990
710 IF T(I,J)=2  THEN GOSUB *MAHO:GOTO 990
720 X=0:GOSUB 1080:LOCATE 0,22:IF I=0 THEN COLOR 7 ELSE COLOR 5
730 PRINT"イドウ    トクギ     タイキ";SPC(5);I+1;"PLAYER ";N$(J);"    イドウリョウ ";SP(I,J)
740 LINE(X*64,176)-(X*64+32,183),1,BF
750 GOSUB 1370:I$=INKEY$:IF I$="4" OR I$="6" OR I$=" " THEN 760 ELSE 750
760 LINE(X*64,176)-(X*64+32,183),0,BF
770 IF I$=" " THEN 800
780 IF I$="4" AND X>0 THEN X=X-1 ELSE IF I$="6" AND X<2 THEN X=X+1
790 GOTO 740
800 ON X+1 GOTO 810,890,990
810 GOSUB 1080:LINE(0,176)-(639,183),0,BF
820 GOSUB 1370:I$=INKEY$:IF I$=" " THEN 990 ELSE IF I$<"1" OR I$>"6" THEN 820 EL
SE A=(X(I,J) MOD 2):B=A XOR 1
830 VY=(I$="5")-(I$="2")+(I$="6")*B+(I$="4")*B-(I$="3")*A-(I$="1")*A
840 VX=(I$="4")+(I$="1")-(I$="6")-(I$="3")
850 CX=X(I,J):CY=Y(I,J):IF CX+VX<0 OR CX+VX>19 OR CY+VY<0 OR CY+VY>9 THEN 820
860 C=MA(CX+VX,CY+VY):IF C=0 THEN AA=I:BB=J:GOSUB 1160:X(I,J)=CX+VX:Y(I,J)=CY+VY
:MA(CX,CY)=0:MA(X(I,J),Y(I,J))=J+1+I*5:GOTO 880
870 IF (C<6 AND I=0) OR (C>5 AND I=1) THEN 820 ELSE GOSUB *ATTACK
880 MM=MM-1:GOSUB 1110:IF MM>=1 THEN LOCATE 49,22:PRINT MM:GOTO 820 ELSE 990
890 LOCATE 0,22:PRINT SPC(70):LINE(0,176)-(639,183),0,BF
900 IF J<2 THEN GOTO 720
910 FOR Q=0 TO 2:LOCATE Q*8,22:PRINT TOKU$(J,Q):NEXT : X=0
920 LINE(X*64,176)-(X*64+63,183),1,BF
930 GOSUB 1370:I$=INKEY$:IF I$="4" OR I$="6" OR I$=" " THEN 940 ELSE 930
940 LINE(X*64,176)-(X*64+63,183),0,BF
950 IF I$="4" AND X>0 THEN X=X-1:GOTO 920
960 IF I$="6" AND X<2 THEN X=X+1:GOTO 920
970 IF I$<>" " THEN 920
980 T(I,J)=(X+1)*2:M(I,J)=X
990 NEXT J,I:GOTO 680
1000 '_▬▬▬ キホンガメン シュツリョク ▬▬▬_
1010 FOR Y=0 TO 9
1020  FOR X=0 TO 19
1030   IF (X MOD 2)=1 THEN A=8 ELSE A=0
1040   LINE(X*32,Y*16+A)-(X*32+31,Y*16+16+A),3,BF
1050   LINE(X*32,Y*16+A)-(X*32+31,Y*16+16+A),7,B
1060 NEXT X,Y
1070 RETURN
1080 '_▬▬▬ リピート ボウシ ▬▬▬_
1090 IF INP(9)=191 THEN 1090
1100 I$=INKEY$:IF I$<>"" THEN 1100 ELSE RETURN
1110 '_▬▬▬ キャラデータ シュツリョク ▬▬▬_
1120 IF D1=0 THEN COLOR 7 ELSE COLOR 5
1130 C1=X(D1,D2)*4:C2=Y(D1,D2)*2+(X(D1,D2) MOD 2)
1140 LOCATE C1,C2:PRINT N$(D2):LOCATE C1,C2+1:PRINT USING"####";HP(D1,D2)
1150 D1=I:D2=J:RETURN
1160 '_▬▬▬ キャラショウキョ ▬▬▬_
1170 GOSUB 1370:C1=X(AA,BB)*4:C2=Y(AA,BB)*2+(X(AA,BB) MOD 2)
1180 LOCATE C1,C2:PRINT SPC(4):LOCATE C1,C2+1:PRINT SPC(4):RETURN
1190 '
1200 *MAHO :'_▬▬▬ トクギ ▬▬▬_
1210 CMD PLAY ,,"V15@14O3L3CCC"
1220 FOR Q=0 TO 500:CMD PAL 3,RND*255:NEXT Q:CMD PAL 3,24
1230 FOR BB=0 TO 4:AA=I XOR 1
1240  IF HP(AA,BB)<1 THEN 1280
1250  DM=4^(M(I,J)+1)+10+INT(RND(1)*10)
1260  HP(AA,BB)=HP(AA,BB)-1:DM=DM-1:GOSUB *CCC:GOSUB 1370
1270  D1=AA:D2=BB:GOSUB 1110:IF HP(AA,BB)=0 OR DM=0 THEN 1280 ELSE 1260
1280 NEXT:T(I,J)=0:RETURN
1290 *ATTACK:'_▬▬▬ コウゲキ ▬▬▬_
1300 CMD PLAY ,,"@18O6V15Q8L8CC"
1310 A1=I XOR 1:A2=C-A1*5-1
1320 HP(A1,A2)=HP(A1,A2)-PO(I,J)+INT(RND(1)*5):T(A1,A2)=0
1330 AA=A1:BB=A2:GOSUB *CCC:D1=A1:D2=A2:GOSUB 1110:RETURN
1340 *CCC :'_▬▬▬ チェック ▬▬▬_
1350 IF HP(AA,BB)<1 THEN HP(AA,BB)=0:MA(X(AA,BB),Y(AA,BB))=0:GOSUB 1160
1360 IF BB=4 AND HP(AA,BB)=0 THEN 1420 ELSE RETURN
1370 '_▬▬▬ オンガク ▬▬▬_
1380 T$=MID$(MML$,MC,1):CMD PLAY ,T$
1390 MC=MC+1:IF MC>34 THEN MC=1
1400 RETURN
1410 '_▬▬▬ ゲーム シュウリョウ ▬▬▬_
1420 CMD BGM 0:CMD PLAY ,,"@17O2V15L1CCC"
1430 CLS:I=I+1+&H2330:PUT@(200,64),KANJI(I),OR:RESTORE 1520
1440 FOR J=0 TO 2:READ I$:I=VAL("&H"+I$):PUT@(264+J*64,64),KANJI(I),OR:NEXT
1450 FOR I=0 TO 1:CMD PLAY A$:NEXT:RUN
1460 '_▬▬▬ キャラデータ ▬▬▬_
1470 DATA "ヘイシ ",30, 200,4,"ナシ      ","ナシ      ","ナシ      ",7
1480 DATA "センシ ",50, 400,3,"ナシ      ","ナシ      ","ナシ      ",3
1490 DATA "マホウ ", 5, 300,3,"ファイア    ","サンダー    ","ブリザード ",6
1500 DATA "ナイト ",20, 800,5,"シ ル フ   ","ウィンディネ ","サラマンダー  ",4
1510 DATA "キング ",30,1000,2,"ノ - ム    ","ヌ エ     ","イーフリート  ",5
1520 DATA 2350,3E21,4D78
1530 DATA EEEEEEEEGGGGGGGGAAAAAAAA>CCCC<BBBB
1540 '
1550 '_▬▬▬ セイサク OGA コト オガサワラ デシター! シュク ダイガクゴウカク ▬▬▬_
```

PC-8801mkIISR以降(N88-BASIC V2モード)用



グラフィックがきれいなパズルゲーム

木(き)こりのムムリックは星(ほし)をあつめて でんき羊(ひつじ)の夢(ゆめ)をみるか!?

松川氏

STORY

昔は木こりがいっぱい住んでいたこの町も，今では過疎化(かそか)が進んで，ムムリック1人になってしまいました。ある夜，星がたくさん降ってきました。ムムリックは意味もなく星をあつめるのでした。

内　容

ムムリックを[8][2][4][6]で操作し，星をすべて取るとクリアというパズルゲームです。じゃまな廃家はつるはしで破壊します。つるはしは一度に1本しか押すことができません。

重力の要素を取り入れてあるので，ムムリックやつるはしは下になにもないと落ちます。ときどき，かんちがいして宙に浮いているつるはしがありますが，ちょいと押してやると落下します。

なんか嫌な感じになってきたら，スペース・キーを押しましょう。その面の最初からやりなおせます。しかし，これを3回やってしまうとゲーム・オーバーとなってしまいますがどうかご安心ください。ちゃんとコンティニューできるようにしてあります。

プログラムについて

1290～1330行は音楽の予備データなので，ちがうBGMにしたいと思ったら，930，940行のデータ文に入力してください。それからデジタル・ディスプレイは不可かもしれません。そのときは，620行と640行のCMD PALをはぶいて，60行に：COLOR＝(3，6)を加えてください。

ヒント

ムムリックの真上にあるつるはしは，押すと落ちてくるのですが，ムムリックはつぶされて死んだりはしません。

つるはしは押すというよりも，はじくといった感じなので，つたにつかまったままでも押せます。

最後に

簡単にひらがなを使う方法がわかって，思わずひらがなだらけにしてしまいました。

長いタイトルには，意味はありません。きれいなゲームをつくろうと思うあまり，アイデア性のないものになってしまいました。

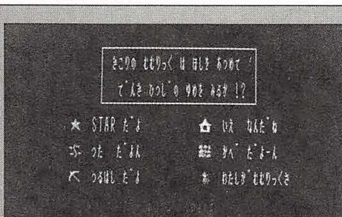
さて，関係ない話ですが，最近，移植というのが少なくないですね。オリジナリティがないのは確かですが，移植は機種間の横の関係を保つ大事なものだと思います。それに，この機種ではあーだったゲームが，この機種ではこーなってるというのを見るのは，けっこうおもしろいので移植も悪いものではないと思います。

それでは，さようなら。

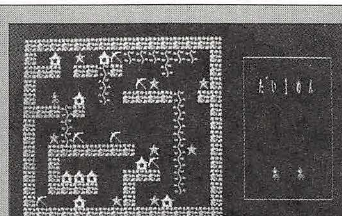
★　　★

《第1表》変数表

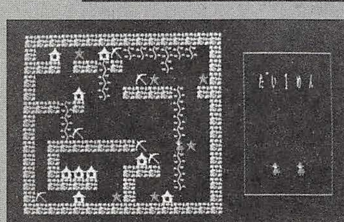
変数	内容
M(16, 14)	マップ
C(655)	キャラクター
S$(65)	BGM
SX, SY	ムムリックの座標
LF	ムムリックの残り
R	ラウンド



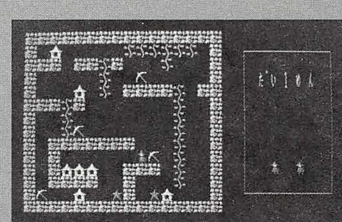
◀《写真1》これがタイトル画面です。キャラクターがきれいだね



◀《写真2》ムムリックを上下左右に操作して星を取っていくパズルです



◀《写真3》重力があるので上にいくときはつたに登っていきます



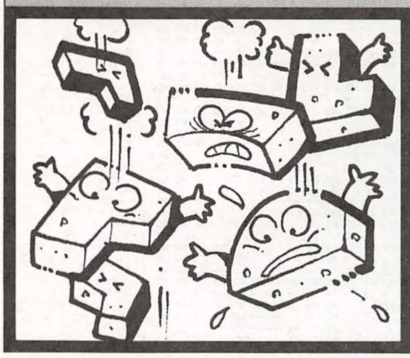
◀《写真4》じゃまな家はつるはしで壊すことができます

★しまった。しまってしまった。(青森県八戸市・義英17才)……【影：それは困ったね。影：でもこれってなかなかおもしろいギャグじゃん。影：そうかしら。影：なんとも言えんのう。影：バカやってないでさっさと仕事したまえ。影：グーグー。影：さあ，本物はどれだ！】

木こりのムムリックは星をあつめてでんき羊の夢をみるか!?のプログラム・リスト

```
10 REM |||||| -ﾑﾑﾘｯｸ I - by N.Matsukawa 1994 ||||||
       |||||| PC-8801mkIISR  N88-BASIC V2ﾓｰﾄﾞ ||||||
20 NEW CMD:SCREEN 0,0:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z:WIDTH 80,25
30 DIM M(16,14),C(655),S$(65):C(0)=24 :C(1)=12 : CL$="11317114"
40 FOR I=1 TO 6:FOR J=0 TO 55:READ A$:C(I*100+J)=VAL("&h"+A$):NEXT J,I
50 FOR I=0 TO 65:READ S$(I):NEXT:S0$="L64o6cd":S1$="L64o5ed"
60 CMD PLAY "T100O6V15@48L8","T100O4V14@48L8","T100V13@13"
70 REM ||||||          TITEL          ||||||
80 CLS 3:LINE(160,10)-(460,60),7,B:R=1:LF=2:COLOR=(1,1)
90        X=14:Y= 2:T$="ｷｺﾘﾉ ﾑﾑﾘｯｸ ﾊ ﾎｼｦ ｱﾂﾒﾃ":MC=5:GOSUB 440
100       X=15:Y= 5:T$="ﾃﾞﾝｷ ﾋﾂｼﾞﾉ ﾕﾒｦ ﾐﾙｶ !?"     :GOSUB 440:RESTORE 950
110 FOR J=1 TO 6:READ A$:PUT@(100-(J>3)*250,50+J*24+(J>3)*72),C(J*100),PSET
120 X=11-(J>3)*21:Y=6+J*3+(J>3)*9:T$=A$:MC=7:GOSUB 440:NEXT:GOSUB 420
130 REM ||||||          MAP          ||||||
140 CLS 3:X=39:Y=6:MC=7:T$="ﾀﾞｲ"+STR$(R)+" ﾒ ﾝ":GOSUB 440
150 COLOR=(1,VAL(MID$(CL$,R,1)))
160 LINE(450, 30)-(620,160),1,B:FOR I=1 TO LF:PUT@(I*48+450,130),C(600),PSET
170 NEXT:ST=0:B=1:IF R>4 THEN RESTORE 1140 ELSE RESTORE 990
180 FOR Y=1 TO 14:FOR J=2 TO R+(R>4)*4:READ A$:NEXT:READ A$
190 FOR X=1 TO 16:C=VAL(MID$(A$,X,1)):M(X,Y)=C:PUT@(X*24,Y*12),C(C*100),PSET
200 IF C=6 THEN SX=X:SY=Y:M(X,Y)=0 ELSE ST=ST-(C=1)
210 NEXT:   FOR J=1 TO 4-R-(R>4)*4:READ A$:NEXT J:GOSUB 620:NEXT Y:B=0
220 REM ||||||     MAIN  PROGRAM     ||||||
230 X=0:Y=0:GOSUB 620:IF INP(9)=191 THEN 560 ELSE IF ST=0 THEN 480
240               IF M(SX,SY+1)<1 AND M(SX,SY)<>2 THEN Y=1 :GOTO 370
250 X=(INP(0)=239)-(INP(0)=191):IF X THEN Y=0    :GOTO 270
260 Y=(INP(1)=254)-(INP(0)=251):IF Y THEN X=0     ELSE 230
270 IF M(SX+X,SY+Y)<>3 THEN 360 ELSE N=M(SX+X*2,SY+Y*2):IF N=0 THEN 310
280 IF N<>4 THEN 360 ELSE M(SX+X*2,SY+Y*2)=0:CMD PLAY ,,S1$
290 PUT@((SX+X*2)*24,(SY+Y*2)*12),C,PSET
300 M(SX+X  ,SY+Y  )=0:PUT@((SX+X)*24,(SY+Y)*12),C,PSET:X=0:Y=0:GOTO 360
310 M(SX+X  ,SY+Y  )=0:PUT@((SX+X)*24,(SY+Y)*12),C,PSET
320 M(SX+X*2,SY+Y*2)=3:PUT@((SX+X*2)*24,(SY+Y*2)*12),C(300),PSET:BY=SY+Y*2+1
330 IF M(SX+X*2,BY)<>0 THEN X=0:Y=0:GOTO 360
340 M(SX+X*2,BY-1)=0:PUT@((SX+X*2)*24,(BY-1)*12),C ,PSET
350 M(SX+X*2,BY  )=3:PUT@((SX+X*2)*24,BY*12),C(300),PSET:BY=BY+1:GOTO 330
360 IF Y=-1 THEN IF M(SX,SY)<>2 AND M(SX,SY-1)<>2 THEN 230
370 IF M(SX+X,SY+Y)>2 THEN 230
380 PUT@(SX*24,SY*12),C(M(SX,SY)*100),PSET:SX=SX+X:SY=SY+Y
390 IF M(SX,SY)=1 THEN M(SX,SY)=0:CMD PLAY ,,S0$:ST=ST-1
400 PUT@(SX*24,SY*12),C(600),PSET:GOTO 230
410 REM ||||||   KEY & HIRAGANA   ||||||
420       X=20:Y=19:T$="PUSH  SPACE"       :MC=2:GOSUB 440
430 GOSUB 620:  IF INP(9)<>191 THEN 430 ELSE RETURN
440 L=LEN(T$):FOR I=1 TO L:S=ASC(MID$(T$,I,1))
450 S=S+(S>&HA5 AND S<&HC0)*&H20-(S>&HBF AND S<&HE0)*&H20
460 PUT@(X*12+I*12,Y*8),KANJI(S),PSET,MC,0:NEXT:RETURN
470 REM ||||||   CLEAR & ENDING   ||||||
480 CLS 3:X=16:Y=4:MC=7:T$="ﾔｯﾀﾈ ! "+STR$(R)+" ﾒﾝ ｸﾘｱｰﾀﾞ":GOSUB 440
490 RESTORE 960:FOR Y=6 TO 10:READ A$:FOR X=8 TO 18:C=VAL(MID$(A$,X-7,1))
500 PUT@(X*24,Y*12),C(C*100),PSET:NEXT X,Y:GOSUB 420:R=R+1:IF R<9 THEN 140
510 CLS 3:X=15:Y=2:MC=7:T$="ｺﾉ ｹﾞｰﾑﾊ ｺﾚﾃﾞ ｵﾜﾘﾃﾞｽ"  :GOSUB 440
520       X=13:Y=5:MC=7:T$="ｻｲｺﾞﾏﾃﾞ PLAYｼﾃｸﾚﾃ ｱﾘｶﾞﾄｳ":GOSUB 440
530 RESTORE 970:FOR Y=5 TO 10:READ A$:FOR X=8 TO 18:C=VAL(MID$(A$,X-7,1))
540 PUT@(X*24,Y*12),C(C*100),PSET:NEXT X,Y:GOSUB 420:GOTO 80
550 REM ||||||          MiSS          ||||||
560 CLS 3:X=21:Y=8:MC=7:T$="ﾏﾁｶﾞｯﾀ !!":GOSUB 440:GOSUB 420:LF=LF-1
570 IF LF=>0 THEN 140 ELSE CLS 3:X=14:Y=4:MC=7:T$="ｵﾏｴﾉ ﾖｳﾅ ﾊﾞｶﾆﾊ ﾖｳﾊ ﾅｲ !"
580 GOSUB 440:X=12:Y=9:MC=2:T$="ｿﾝﾅ ! ﾓｳ1ﾄﾞ ﾁｬﾝｽｦｸﾚ ! (Y/N)":GOSUB 440
590 PUT@(300,130),C(600),PSET
600 IF INP(3)=191 THEN 80 ELSE IF INP(5)=253 THEN LF=2:GOTO 140 ELSE 600
610 REM ||||||          BGM          ||||||
620 IF T<>0 AND B=0 THEN CMD PLAY "R":GOTO 640 ELSE CMD PAL 3,&O770
630 CMD PLAY S$(P),S$(P+33):P=P+1+(P=32)*33
640 T=T+1+(T=1)*2:CMD PAL 3,&O550: RETURN
650 REM ||||||          DATA          ||||||
    ---------------------  GRAPHIC DATA  --------------------------------
660 DATA   18,   C,   0,   0,   0,   0,   0,  18,1800,   0,   0,3400,   0,  34
670 DATA    0,   0,  7A,7A00,   0,   0,F71F,1FF8,F8F7,   0, 700,A07B,7B07,  A0
680 DATA    0,FE01, 180,80FE,   0, 100,80DD,DD01,  80,   0,AF03, 340,40AF,   0
690 DATA  600,E081,8106,  E0,   0,   C, C30,3000,   0,   0,   0,   0,   0,   0
700 DATA   18,   C, 800,   0,  10,3000,   0,4022, 400,  10,B855, 104,2810,4040
710 DATA 6278,4AE0,  20,8014,B400,  C0,1000,   0,   0,6000,   0,  20,1000,   0
720 DATA   18,1000,   0,   4, C00,   0,1408,   0,  20,2A06,4501,1A21, A02,8236
730 DATA  45E,  81,   8,1B00,   6, 200,   0,   4, C00,   0,   4,   0,   0,  18
740 :
750 DATA   18,   C,   0,   0,   0,   0,   0,707F,7F38,1070,707F,D007,3F00,  D0
760 DATA D00F, E00,  80,800E, E00,  80,  1E,1F00,  C0,801E,2800,   0,F028,2800
770 DATA   20,  70,7000,  3C, 870,6000,   0, F60,6000,   2,  40,4000,C003,  40
780 DATA 6080,   0,  60,60F0,2000,   0,   0,3800,   0,  10,   0,   0,   0,   0
790 DATA   18,   C,1800,   0,   0,1800,   0,  3C,   0,   0,  34,7E00,   0,   0
800 DATA 7A00, 100,  FF,   0, 100,80F5,FF0F,  F0,   0,BB0E,FB50,FFFF,   0,FF00
810 DATA ABEF,8114,1490,B081,8114,1A90,E800,  1B,1AE8,E800, 115,15B8,F801, 115
820 DATA 1BB8,E800,  1F,1BE8,E800,5D0F, FD0,D8DD,5D1F,15D0,686B,6B15,1578,686B
830 :
840 DATA   18,   C,2E7E,  1A,   0,2862,FE10,BCFF,   0,6800,3469,6DDE,  3E,   0
850 DATA  890, C08,1900,   0,   0,   0,BC3F,  60,   0, 80D,FF00,FEEF,   0,A200
860 DATA 3482,1EFE,  EE,   0, 448,7B40,40C0,   0,2100,   0,BCDE,  BE,   0,1048
870 DATA FF28,FEB9,   0,A800,D080,D36B,  F4,   0,  42,  84,   0,   0,   0,   0
880 DATA   18,   C,   0,   0,   0,3400,   0,   0,2200,   0,  58,   0,   0, 204
890 DATA FA00,   0,   0, 200, 744,A0FD,7C00,   0, 87E,7C00,   0,   0, E00,  10
900 DATA   10,   0,   0,6001,7E00,  80,   0, A00,  10,A0F5,   0,   0,10A5,5A01
910 DATA   A8,   0,5300, 164,90AC,   0,   0,C038,   0,   0,   0,5900,  60,8020
920 REM ----------------------  ｲﾛﾝﾅ DATAS  ------------------------------
930 DATA R,R,R,R,R,F,A,G,F,E,D,E,F,C,<A>,R,R,E,R,R,R,C,D,E,G,F,D,F,E,C,E,D,R
940 DATA C,A,R,C,A,R,C,A,R,C,A,R,C,A,R,C,A,R,C,A,R,C,A,R,C,A,R,C,A,R
950 DATA STAR ﾀﾞﾖ,ﾂﾀ  ﾀﾞﾖﾝ,ﾂﾙﾊｼ ﾀﾞﾖ,ｲｴ  ﾅﾝﾀﾞﾈ,ｶﾍﾞ  ﾀﾞﾖｰﾝ,ﾜﾀｼｶﾞﾑﾑﾘｯｸｻ
960 DATA  0000001,001,000060004,5552555555,0002
970 DATA  0001000010,055555555,020000102,120000002,0204060321,5555555555
980 REM ---------------------    MAP  DATA   ----------------------------
990  DATA 5555555555555555,454  455554  454,5555555555555555,5555554  4555555
1000  DATA 5 4 1 43222222 5,555 45    54 555,5    222  2    5,52222254452 62 5
1010 DATA 555 5525    2   5,05 451 63   54 5 ,54 6  3 555     5,5 3    551 55155
1020 DATA 5      2  31    15,0 45555552  54   ,5525555        5,51424   2112    5
1030 DATA 5 6 4 2 55552 55,045 4 1     54  ,512 23    3  41 5,05 22           5
1040 DATA 55525         2  5,45  55525555  54,5 255552 5555555,005 2243333335
1050 DATA 5  2          2  5,5         2       5,5 22    231 255 5,0005        5
1060 DATA 5 123   3     2  5,54    1 2     4 15,5 2 4 323    2  5,00451   4    54
1070 DATA 5 5555555 1 21 5,0541 5552555555  ,525 5 552555 5 5,045552555454 54
1080 DATA 5 5        43 2  5,0 54    52    45   ,52  5  525    5 5,45 1 2    341  54
1090 DATA 5 5444   555 2   5,0  54   52 145    ,525 5   52   4 5 5,5 12 2    2341   5
1100 DATA 5 5555  5    2   5,454 54 52145 454,52    1 52   55  5,5    12 55   341 5
1110 DATA 53   4   15 14    5,555   5  2 5   555,521 24152    3415,5444125    52 4315
1120 DATA 5555555555555555,05      5555      5 ,5555555555555555,555555     555555
1130 :
1140 DATA 5     555555     5,0                 ,5555555555555555,5     4          5
1150 DATA 5  3 5     5    65,4     4     4     4,56 2   2   22 2   5,5 5555      555 5
1160 DATA 514 15     1533335,0                 ,53 2   2 12  323 5,5   5   32   3   15
1170 DATA 54424552555 4  5,0                   ,5  22 23 2 12   5,5   5 15   51552 5
1180 DATA 5  2 5 2   5 43 5,5555555555555555,5 32 32122   2   5,5   4   5545 5 2 5
1190 DATA 552555 2   55 555,5 6 3   5    2   5,5   2  23 2 32  5,5 15445   5 55525
1200 DATA 5 22        22     5,541112  21   51 5,5   23 21 23 2  5,5                  25
1210 DATA 532 3333332      5,52 1 2 32 51 115,5   2 32  2       5,5 555 6    2554 5
1220 DATA 5          255555,54     4  1    115,5        3          5,5154 2511535 5 5
1230 DATA 5 1  3        22 25,5155555555555555,5               5555,5 55 25515 5 5 5
1240 DATA 525 25555  1 555,555                 ,51 4            415,5354425 55 5 515
1250 DATA 524 1155   44 555,0                  ,5555 444 44 4435,5 55525    5 55115
1260 DATA 511111554 444555,4      4     4      4,5555 555 55 5535,544 32      41115
1270 DATA 5555555555555555,0                   ,5555555555555555,5555555555555555
1280 ----- BGM      ----------------------------      --------
1290 ' C,R,C,G,R,G,D,E-,D,C,R,R,R,R,G,A+,>C<,R,A+,G,A,F,G,R,R,R,R,R,R,R,R,R
1300 ' R,C,R,G,R,G,R,D,R,C,C,R,R,R,R,G,A+,>C<,R,A+,G,A,F,G,R,R,F,G,E,F,R,R,R
1310 :
1320 ' G,G,G,G,F,E-,E-,D,C,C,E-,G,>C<,>C<,>C<,>C<,A+,A-,A-,G,F,F,G,A-,G,A-,G
1330 ' B,A-,G,F,E-,D,R,R,R,C,R,R,R,C,,,,,C,,,,C,,,,C,R,R,R,C,R,R,R,R,R,R,C
```

★反省だけなら影にもできる。(三重県四日市市・河内克斗学生？才)……【編集長：今度こういう企画をたてようと思うんだがどうかね。影：それは反対です。編：影さん，昼はカレーにしませんか？影：カレーはちょっと…。つぐ美：こっちの方向だっけ？影：反対だよ。】



(テトリス+コラムス)÷2=? アクション・パズル

Drops drop

(ドロップス ドロップ)

久保田　剛

内容

テトリスとコラムスを足して＋αしたゲームです。

遊びかた

横1列にBLOCKをならべるか，三つ以上，同じ色を縦，横，斜めにそろえれば，そのブロックが消えます。優先するのは，後者です。

GAME OVERは，ブロックが新たに表示する位置に，ブロックが残っているときです。一度に多くブロックを消すと，高得点となります。

操作方法

テンキーの[9][6]で右，[7][4]で左，[5]で回転，[8][2]で色が移り，スペース・キーで落下します。

改造のアドバイス

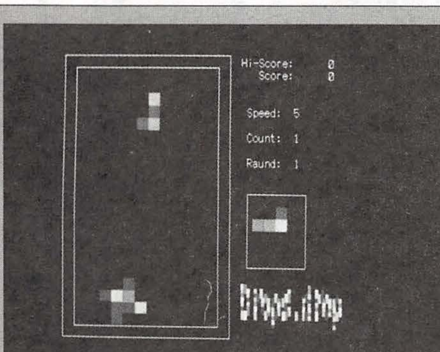
1110行のCOLを5，6，7にすれば，色の種類が増えます。同行のCMAXを小さくすれば，スピードが速くなります。FDRD,FDCTを大きくすれば，加速が速くなります。

苦労した点

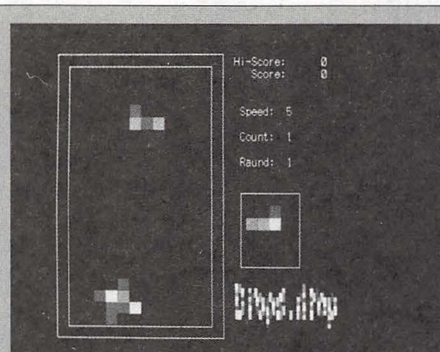
チェックの方式を統一化させるところかな。あと，つぎのBlockをだしておくのがめんどうで，まだよくわからないバグがある。これを消すため，強制的に一番はじめは，BKN=21としておいて，バグ発生をくい止めているのだけれど。

《第1表》変数表

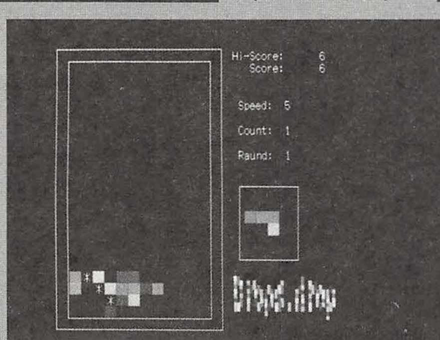
変数	内容
X, Y	Blockの座標
PX, PY	Blockの表示チェック
DX, DY	落下のチェック
RX, RY	右移動のチェック
LX, LY	左移動のチェック
TX, TY	回転のチェック
TBN	回転のときのつぎのBlock
WALL(x, y)	壁と色を与える
CLR(x, y)	消えたブロック
COL	色の種類数
COUNT, RAOUND	カウント
I, I1, I2, IX,IY, CX, CY	汎用
CL, CL0	連続で消えたブロック数
EX, EY	方向ベクトル
CX, CY, C1X, C1Y, C2X, C2Y	消えるブロック座標



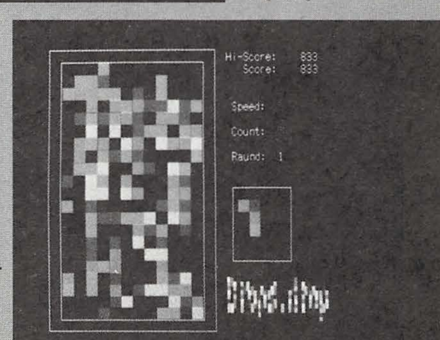
◀《写真1》上から降ってくるブロックを色が並ぶように置いていきます



◀《写真2》ブロックの向きと中の色を移動することができます



▶《写真3》タテ，ヨコ，ナナメに同じ色を三つ並べると消すことができます



▶《写真4》一番上まで積みあがってしまうとゲーム・オーバーです

★けんちゃんラーメンは，いつになったら「新発売」から「発売中」に変わるのだろうか…。(埼玉県大里郡・長倉崇宣13才)……【影：さあ…，いつなんでしょうなあ。ところで，いくよくるよの金ちゃんラーメンはどうなんだろう。気になる気になる，誰か教えて。】

Drops dropのプログラム・リスト

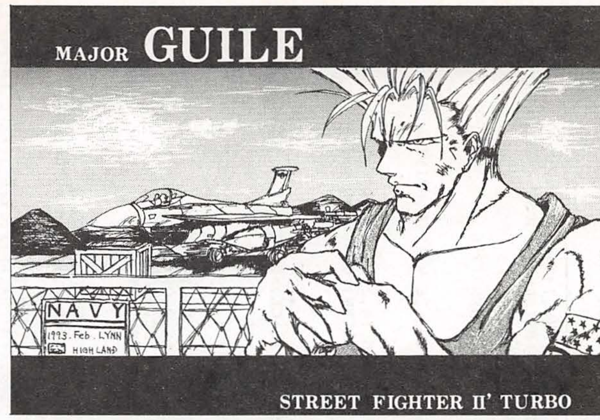
```
1000 'first setup  ********  Drops  drop  *******
1010  OPTION BASE 0:WIDTH 80,25:SCREEN 3,0,0,1:DEFINT A-Z:CONSOLE 0,25,0,1
1020  COLOR 7,0,,7,2:COLOR:CLS 3:WINDOW(0,0)-(639,399):VIEW(0,0)-(639,399)
1030  VXN=12:VYN=21:VXL=VXN*2:VYL=VYN:VX1=(80-VXL-13)¥2:VY1=(25-VYL)¥2
1040  VX2=VX1+VXL:VY2=VY1+VYL:WD=16:WX1=VX1*8:WY1=VY1*16:WX2=VX2*8:WY2=VY2*16
1050  NEXTX=VX1+VXL+4:NEXTY=13:P=(VXL-1) MOD 2+1:T=(VXL-P-12)¥2
1060  GAMEOVER$=STRING$(T,"*")+" Game"+SPACE$(P)+"over "+STRING$(T,"*")
1070  WAITSET=2000:WAITSIDE=1000:WAITTURN=2000:WAITDOWN=0:MAXBUFFA=100
1080  DEF FNX(I)=VAL(MID$(DAT$,(I-1)*2+1,1))*2:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
1090  DEF FNY(I)=VAL(MID$(DAT$,I*2,1)):GOSUB *BK.SETUP:NEXTBKN=21
1100  CN=15:CX0=80:CY0=80:DCX=6:DCY=16:GOSUB *TITLE.SET:GOSUB *TITLE
1110  COL=4:GOSUB *NEXTCOLOR:CMAX=400:FDRD=3:FDCT=2:GOSUB *SETUP
1120 *MAIN '―――――――――――― Main ――――――――――
1130  WHILE -1:WHILE NOT DOWN
1140    GOSUB *KEY.IN:IF MOV THEN ON MOV GOSUB *DOWN,*RIGHT,*LEFT,*TURN,*PASS
1150    CT=CT+SPEED:IF CT>CMAX THEN CT=0:GOSUB *DOWN
1160   WEND:GOSUB *DROP.CHK:GOSUB *BKSET:DOWN=0
1170   CT1=CT1+1:IF CT1=11 THEN CT1=1:GOSUB *COUNT
1180  WEND
1190 *BUFFA GOSUB *BEEP.EXE
1200   WHILE (BUFFA<MAXBUFFA AND BF<5):BUFFA=BUFFA+1:GOSUB *KEY.IN
1210    IF MOV>1 THEN ON MOV-1 GOSUB *RIGHT,*LEFT,*TURN,*PASS:BUFFA=0:BF=BF+1
1220   WEND:BUFFA=0:BF=0
1230   FOR I=1 TO DN(BKN)
1240    IF WALL(X+DX(BKN,I),Y+DY(BKN,I))<>0 THEN DOWN=-1:RETURN
1250   NEXT:RETURN
1260 *KEY.IN IN1=INP(&HE0):IN2=INP(&HE1)
1270   IF IN1=223 THEN MOV=4:RETURN
1280   IF IN2=254 OR IN1=251 THEN MOV=5:RETURN
1290   IF IN1=191 OR IN2=253 THEN MOV=2:RETURN
1300   IF IN1=239 OR IN1=127 THEN MOV=3:RETURN
1310   IF INP(&HE9)=191 THEN MOV=1 ELSE MOV=0
1320  RETURN
1330 *COUNT COUNT=COUNT+1:IF COUNT=11 THEN COUNT=1:GOSUB *RAUND
1340   SPEED=DCT*COUNT+DRD*RAUND:GOSUB *SPEED.PRI:GOSUB *COUNT.PRI:RETURN
1350 *RAUND RAUND=RAUND+1:IF RAUND>10 THEN DRD=DRD*1.5:DCT=DCT*1.5
1360  GOSUB *RAUND.PRI:RETURN
1370 *BKPRI  FOR I=1 TO PN(BKN):COLOR CC(I)
1380   LOCATE BKX+PX(BKN,I),BKY+PY(BKN,I):PRINT"■":NEXT:RETURN
1390 *BKCLR  FOR I=1 TO PN(BKN)
1400   LOCATE BKX+PX(BKN,I),BKY+PY(BKN,I):PRINT"  ":NEXT:RETURN
1410 *DOWN  FOR I=1 TO DN(BKN)
1420   IF WALL(X+DX(BKN,I),Y+DY(BKN,I))<>0 THEN GOSUB *BUFFA:RETURN
1430   NEXT:BKX=X:BKY=Y:GOSUB *BKCLR:Y=Y+1:BKX=X:BKY=Y:GOSUB *BKPRI
1440   C=0:GOSUB *WAIT.DOWN:IF MOV THEN SCORE!=SCORE!+1:GOSUB *SCORE.PRI
1450  RETURN
1460 *RIGHT  FOR I=1 TO RN(BKN):IF WALL(X+RX(BKN,I),Y+RY(BKN,I))<>0 THEN RETURN
1470   NEXT:BKX=X:BKY=Y:GOSUB *BKCLR:X=X+2:BKX=X:BKY=Y:GOSUB *BKPRI
1480  GOSUB *WAIT.SIDE:RETURN
1490 *LEFT  FOR I=1 TO LN(BKN):IF WALL(X+LX(BKN,I),Y+LY(BKN,I))<>0 THEN RETURN
1500   NEXT:BKX=X:BKY=Y:GOSUB *BKCLR:X=X-2:BKX=X:BKY=Y:GOSUB *BKPRI
1510  GOSUB *WAIT.SIDE:RETURN
1520 *TURN  IF TN(BKN)=0 THEN RETURN
1530   FOR I=1 TO TN(BKN):IF WALL(X+TX(BKN,I),Y+TY(BKN,I))<>0 THEN RETURN
1540   NEXT:GOSUB *BKCLR:TBKN=BKN:BKN=TBN(BKN):GOSUB *BKPRI:GOSUB *WAIT.TURN
1550  RETURN
1560 *PASS  BCC=CC(PN(BKN)):FOR I=PN(BKN) TO 2 STEP -1:CC(I)=CC(I-1)
1570   NEXT:CC(1)=BCC:GOSUB *BKPRI:GOSUB *WAIT.TURN:RETURN
1580 *BKSET  BKN=NEXTBKN:BBKN=BKN:NEXTBKN=INT(RND(1)*21)+1
1590   FOR I=1 TO PN(BKN):CC(I)=NEXTC(I):BCC(I)=CC(I):NEXT:GOSUB *NEXTCOLOR
1600   X=VX1+((RND(1)*(VXL-7))¥2)*2-2:Y=VY1:BKX=X:BKY=Y:GOSUB *BKPRI
1610   FOR I=0 TO 3:LOCATE NEXTX+2,NEXTY+I:PRINT SPC(8):NEXT
1620   FOR I=1 TO PN(BKN):CC(I)=NEXTC(I):NEXT
1630   BKN=NEXTBKN:BKX=NEXTX:BKY=NEXTY:GOSUB *BKPRI:GOSUB *WAIT.SET
1640   FOR I=1 TO PN(BBKN)
1650    CC(I)=BCC(I):IF WALL(X+PX(BBKN,I),Y+PY(BBKN,I))<>0 THEN ESC=-1
1660   NEXT:BKN=BBKN:BKX=X:BKY=Y:IF ESC THEN ESC=0:GOSUB *BEEP.TURN:GOSUB *OVER
1670  RETURN
1680 *NEXTCOLOR  FOR I=1 TO PN(NEXTBKN):NEXTC(I)=INT(RND(I)*COL)+1:NEXT:RETURN
1690 *WALLPRI  FOR IY=VY1 TO VY2-1:FOR IX=VX1 TO VX2-1 STEP 2
1700   COLOR WALL(IX,IY):LOCATE IX,IY:PRINT"■":NEXT:NEXT
1710  RETURN
1720 *DROP.CHK '―――――――――――― 判定 ――――――――――
1730   FOR I=1 TO PN(BKN):WALL(BKX+PX(BKN,I),BKY+PY(BKN,I))=CC(I):NEXT
1740   FOR I=1 TO PN(BKN):CKX=BKX+PX(BKN,I):CKY=BKY+PY(BKN,I):GOSUB *DROPCHK
1750   NEXT:IF DROP THEN GOSUB *DROP:GOSUB *DROP.CHK1
1760   FOR I=0 TO 3:IF Y+I>=VY2 THEN 1790
1770    FOR IX=VX1 TO VX2-1 STEP 2:IF WALL(IX,Y+I)=0 THEN 1790
1780    NEXT:EXEN=EXEN+1:EXE(EXEN)=Y+I
1790   NEXT:IF EXEN=0 THEN RETURN
1800   FOR I1=1 TO EXEN:IY=EXE(I1):GOSUB *BEEP.EXE:LOCATE VX1,IY:PRINT STRING$(V
XL,"*")
1810    FOR I2=IY TO VY1 STEP -1
1820     FOR IX=VX1 TO VX2-1 STEP 2:WALL(IX,I2)=WALL(IX,I2-1):NEXT
1830   NEXT:NEXT:GOSUB *WALLPRI:SCORE!=SCORE!+SCORE(EXEN):GOSUB *SCORE.PRI
1840   GOSUB *DROPLINE.CHK:EXEN=0:RETURN
1850 *DROPCHK
1860   FOR I2=1 TO 4:ER=I2:GOSUB *DROPCHK1
1870    IF CCL>2 THEN DROP=-1:FOR I3=1 TO CCL:C1X(I3+CL)=CX(I3):C1Y(I3+CL)=CY(I
3):CLR(CX(I3),CY(I3))=-1:NEXT:CL=CL+CCL
1880   NEXT:RETURN
1890 *DROPCHK1  CX=CKX:CY=CKY:CC=WALL(CKX,CKY):CCL=0
1900   WHILE CC=WALL(CX,CY)
1910    CCL=CCL+1:CX(CCL)=CX:CY(CCL)=CY:CX=CX+EX(ER):CY=CY+EY(ER)
1920   WEND:ER=ER+4:CX=CKX+EX(ER):CY=CKY+EY(ER):IF CX<0 OR CY<0 THEN RETURN
1930   WHILE CC=WALL(CX,CY):CCL=CCL+1:CX(CCL)=CX:CY(CCL)=CY
1940    CX=CX+EX(ER):CY=CY+EY(ER):IF CX<0 OR CY<0 THEN RETURN
1950   WEND:RETURN
1960 *DROP  COLOR 7:DY=0
1970   FOR I1=1 TO CL:LOCATE C1X(I1),C1Y(I1):PRINT "*":WALL(C1X(I1),C1Y(I1))=0
1980   NEXT:SCORE!=SCORE!+(CL+CL0)*(CL+CL0+1)¥2:CL0=CL0+CL:GOSUB *SCORE.PRI
1990   FOR IX=VX1 TO VX2-1 STEP 2
2000    FOR IY=VY2-1 TO VY1+DY-1 STEP -1:IF IY-DY<0 THEN 2030
2010    IF DY<>0 THEN C2=C2+1:C2X(C2)=IX:C2Y(C2)=IY+DY:WALL(IX,IY+DY)=WALL(IX,IY
):WALL(IX,IY)=0
2020    IF CLR(IX,IY) THEN DY=DY+1
2030   NEXT:DY=0:NEXT:ERASE CLR:DIM CLR(80,25):GOSUB *BEEP.EXE:GOSUB *WALLPRI
2040  RETURN
2050 *DROP.CHK1
2060   WHILE DROP:DROP=0:CL=0:CCL=0
2070    FOR I1=1 TO C2:CKX=C2X(I1):CKY=C2Y(I1)
2080     CKX=C2X(I1):CKY=C2Y(I1):IF WALL(CKX,CKY)<>0 THEN GOSUB *DROPCHK
2090    NEXT:IF DROP THEN C2=0:GOSUB *DROP:CL=0
2100   WEND:C2=0:CL=0:CL0=0:CCL=0:RETURN
2110 *DROPLINE.CHK
2120   FOR J1=1 TO DROP(EXEN):IF CKY>=VY2 THEN 2150
2130    FOR CKX=VX1 TO VX2-1 STEP 2:IF WALL(CKX,CKY)<>0 THEN GOSUB *DROPCHK
2140    NEXT:CKY=EXE(EXEN)+1
2150   NEXT:IF DROP THEN C2=0:GOSUB *DROP:CL=0:GOSUB *DROP.CHK1
2160  RETURN
2170 *OVER '―――――――――――― Game  over ――――――――――
2180   FOR I1=1 TO VYL:FOR I2=VY2-1 TO VY1+D STEP -1
2190    FOR IX=VX1 TO VX2-1 STEP 2:WALL(IX,I2)=WALL(IX,I2-1):NEXT:NEXT
2200    FOR I2=VY1+D TO VY2-1:FOR IX=VX1 TO VX2-1 STEP 2
2210    COLOR WALL(IX,I2):LOCATE IX,I2:PRINT"■"
2220   NEXT:NEXT:D=D+I:NEXT:D=0:COLOR 2:LOCATE VXT+I,VY1+3:PRINT GAMEOVER$
2230   WHILE INKEY$<>"":WEND:GOSUB *TITLE:ERASE WALL:DIM WALL(80,25)
2240 *SETUP  FOR I=VX1-2 TO VX2+1:WALL(I,VY2)=8:NEXT:GOSUB *BEEP.TURN
2250   FOR I=VY1 TO VY2:WALL(VX1-2,I)=8:WALL(VX2,I)=8:NEXT
2260   C=0:CC=0:SCORE!=0:RAUND=1:COUNT=1:DRD=FDRD:DCT=FDCT
2270   SPEED=DCT*COUNT+DRD*RAUND:GOSUB *BKSET:COLOR 7
2280   LOCATE VX2+4,1:PRINT USING"Hi-Score: ######";HISCORE!
2290   LOCATE VX2+4,2:PRINT"   Score:     0
2300   LOCATE VX2+5,5:PRINT USING"Speed:###";SPEED
2310   LOCATE VX2+5,7:PRINT"Count:  1
2320   LOCATE VX2+5,9:PRINT USING"Raund:###";RAUND
2330   LINE(WX1-3,WY1-1)-(WX2,WY2+1),,B
2340   LINE(WX1-WD-3,WY1-WD-1)-(WX2+WD,WY2+WD+1),,B
2350   LINE((NEXTX+1)*8,NEXTY*16-16)-STEP(16*5,16*6),,B:RETURN
2360 *SCORE.PRI COLOR 7:IF HISCORE!<SCORE! THEN HISCORE!=SCORE!
```

★グラフィックに強いパソコンに買い換えるか、新しく1台買いたいと思っている。今のところNECのPC-9821シリーズに交換しようかX68000XVIを中古で買うか迷っている。マックはソフトが高い。(熊本県菊池郡・小田英夫43才)……【影：SMC777。編：ふ、古い。】



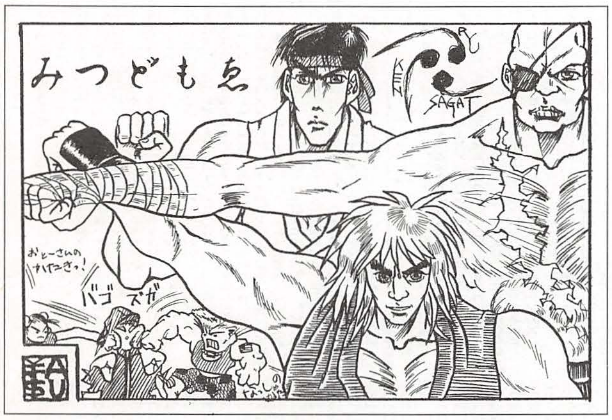
評…キャー、かわいい！（つぐ美）

by 前田 充



評…しぶいねぇ（影）

by LYNN



評…相変わらずの人気ですね（編）

by お¥A$Uい御用



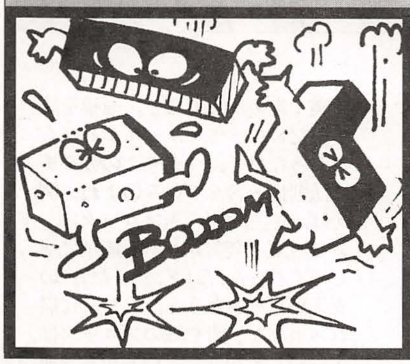
評…これからもヨロシクね（つぐ美）

by 海老ふライ

```
2370    LOCATE VX2+13,1:PRINT USING"#######";HISCORE!
2380    LOCATE VX2+13,2:PRINT USING"#######";SCORE!:RETURN
2390 *SPEED.PRI LOCATE VX2+11,5:PRINT USING"###";SPEED:RETURN
2400 *COUNT.PRI LOCATE VX2+11,7:PRINT USING"###";COUNT:RETURN
2410 *RAUND.PRI LOCATE VX2+11,9:PRINT USING"###";RAUND:RETURN
2420 *WAIT.SET  FOR I=1 TO WAITSET:NEXT:RETURN
2430 *WAIT.SIDE GOSUB *BEEP.EXE1:FOR I=1 TO WAITSIDE:NEXT:RETURN
2440 *WAIT.DOWN GOSUB *BEEP.EXE1:FOR I=1 TO WAITDOWN:NEXT:RETURN
2450 *WAIT.TURN GOSUB *BEEP.EXE1:FOR I=1 TO WAITTURN:NEXT:RETURN
2460 *BEEP.EXE  FOR B=1 TO 100:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:RETURN
2470 *BEEP.EXE1 FOR B=1 TO 2:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:RETURN
2480 *BEEP.TURN FOR B=1 TO 30:BEEP 1:FOR B1=1 TO 99:NEXT:BEEP 0:FOR B2=1 TO B1:N
EXT:NEXT :RETURN
2490 *BK.SETUP '―――――――――― 初期設定 ――――――――――
2500    DIM TN(21),TX(21,10),TY(21,10),CX(80),CY(80),EX(8),EY(8):RESTORE 2650
2510    DIM WALL(80,25),CLR(80,25),TBN(21),SCORE(4),CC(8):MAX=10384
2520    DIM PN(21),PX(21,8),PY(21,8),DN(21),DX(21,4),DY(21,4),C1X(MAX),C1Y(MAX)
2530    DIM RN(21),RX(21,4),RY(21,4),LN(21),LX(21,4),LY(21,4),C2X(MAX),C2Y(MAX)
2540    FOR J=1 TO 21
2550     READ PN(J),DAT$:FOR I=1 TO PN(J):PX(J,I)=FNX(I):PY(J,I)=FNY(I):NEXT
2560     READ DN(J),DAT$:FOR I=1 TO DN(J):DX(J,I)=FNX(I):DY(J,I)=FNY(I):NEXT
2570     READ RN(J),DAT$:FOR I=1 TO RN(J):RX(J,I)=FNX(I):RY(J,I)=FNY(I):NEXT
2580     READ LN(J),DAT$:FOR I=1 TO LN(J):LX(J,I)=FNX(I):LY(J,I)=FNY(I):NEXT
2590     READ TN(J),DAT$:FOR I=1 TO TN(J):TX(J,I)=FNX(I):TY(J,I)=FNY(I):NEXT
2600    NEXT:FOR J=1 TO 8:READ EX,CX,EY,CY:EX(J)=EX*(1-CX):EY(J)=EY*(1-CY):NEXT
2610    FOR J=1 TO 21:READ TBN(J):NEXT:DROP(1)=1:DROP(2)=2:DROP(3)=2:DROP(4)=1
2620    SCORE(1)=100:SCORE(2)=250:SCORE(3)=400:SCORE(4)=600
2630   RETURN
2640 '   [n]{ print }[n]{ down }[n]{right}[n]{left} [n]{ turn }
2650 DATA 4,10203121, 3,112232,  2,3041,   2,0011,   3,111230
2660 DATA 4,20211211, 2,1322,    3,303122, 3,100102, 3,103031
2670 DATA 4,20302111, 3,122231,  2,4031,   2,1001,   3,101222
2680 DATA 4,21221110, 2,1223,    3,203132, 3,000112, 3,203012
2690 DATA 4,10202122, 2,1123,    3,303132, 3,001112, 4,11123031
2700 DATA 4,30312111, 3,122232,  2,4041,   2,2001,   4,10202232
2710 DATA 4,32222120, 2,2333,    3,303142, 3,101112, 4,11123031
2720 DATA 4,12112131, 3,132232,  2,4122,   2,0102,   4,10202232
2730 DATA 4,22212030, 2,2331,    3,403132, 3,101112, 4,11123132
2740 DATA 4,11213132, 3,122233,  2,4142,   2,0122,   4,10201222
2750 DATA 4,20212212, 2,1323,    3,303132, 3,101102, 4,10113031
2760 DATA 4,31211110, 3,122232,  2,2041,   2,0001,   4,20302232
2770 DATA 4,20211110, 2,1222,    2,3031,   2,0001,   0,0
2780 DATA 4,20212223, 1,24, 4,30313233, 4,10111213,  10,10111213303132334142
2790 DATA 4,11213141, 4,12223242,1,51,     1,01,    10,10203040122232422333
2800 DATA 4,20312111, 3,122232,  2,3041,   2,1001,   4,10302232
2810 DATA 4,31222120, 2,2332,    3,304132, 3,101112, 4,30111232
2820 DATA 4,11213122, 3,122332,  2,4132,   2,0112,   4,10201232
2830 DATA 4,20212211, 2,1223,    3,303132, 3,100112, 4,10303112
2840 DATA 8,2031413233221221, 4,13233442, 4,30514243, 4,10110223, 4,30422311
2850 DATA 8,3031423223221121, 4,12243343, 4,40415233, 4,20011213, 4,20413312
2860 DATA 2,0,0,0,2,0,1,0,0,0,1,0,2,2,1,0,2,2,0,0,2,2,1,2,0,0,1,2,2,0,1,2
2870 DATA 2,1,4,3,6,7,8,5,10,11,12,9,13,15,14,17,18,19,16,21,20
2880 *TITLE '―――――――――― Title ――――――――――
2890   COLOR 7:LOCATE VX1+(VXL-15)¥2,VY2-3:PRINT"Hit [Space key]
2900   WHILE INKEY$<>" ":CC=CC+254+(CC=>4095-254)*4095:C=C+1+(C=CN)*CN
2910    COLOR=(C,CC):FOR I=1 TO 1000:NEXT
2920   WEND:COLOR:CLS 3:CN=6:CX0=VX2*8+32:CY0=310:DCX=2:DCY=6
2930 *TITLE.SET RESTORE 2980:CX=0
2940   FOR J=1 TO 10:READ JN,DAT$:IF J=7 THEN RESTORE 2990
2950    FOR I=1 TO JN:C=C+1+(C=>CN)*(CN-1)
2960     LINE((FNX(I)+CX)*DCX+CX0,FNY(I)*DCY+CY0)-STEP(DCX*2,DCY*2),C,BF
2970   NEXT:CX=CX+7:NEXT:RETURN
2980 DATA 14,0001020304050610212223242516
2990 DATA  8,1112131415162231,8,1203040516252423,11,0807060504031223242516
3000 DATA  8,2122120314251606,1,16,13,120304050616262524232221 20
```

♡ ♡ ♡

★ベーマガは，中学のときから読んでるけど，とうとう(?)つぐ美さんの年令においついた。おかしいな，おいつくはずがないのに…。（東京都大田区・守屋裕介20才）……【つぐ美：あなたも来年は私の先パイになってしまうのね。先パイがたくさんできてうれしいわ！うふ♡】



重さの出る落ち物パズル

TEAR OF STAR(ティアー オブ スター)

白江　正幸

ストーリー

ある日，宇宙から不思議なブロックがふってきて……。

操作方法

ブロックは，[4][6]で左右移動し，[2]で落下します。中止は[HELP]を押します。はじめるには，スペース・キーです。これは常にコンティニューとなってます。

遊びかた

右下に表示してある“BREAK”の数値が0になるまでブロックを破壊すればクリアとなります。

ブロックについて

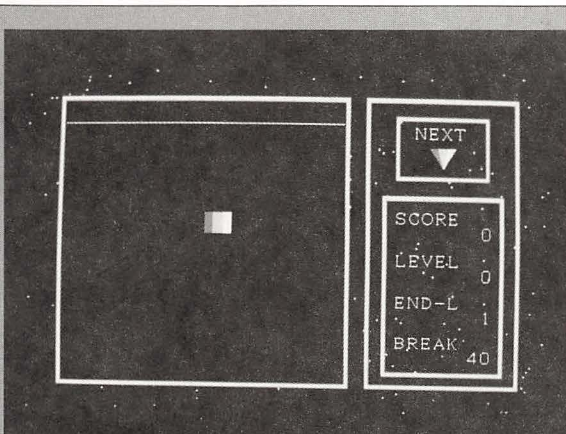
ブロックは，緑，青，赤，紫の4種類あり，緑，青ブロックは普通のブロックです。

赤ブロックは，上に一つブロック乗せると下のブロックと一緒に破壊できます。

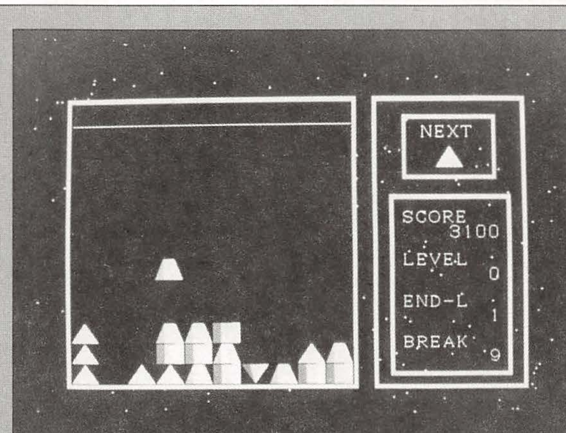
紫ブロックは，はじめは操作できなくしてあり，どこからでも降ってきます。破壊するには，赤ブロックを乗せれば1発なんですが，それ以外のブロックなら，上に三つ乗せなければ破壊できないおじゃまブロックです。あとは，横1列同じブロックを並べると破壊できます。やってもらえばなるほど！と思ってもらえるはずです。

オプション・モード

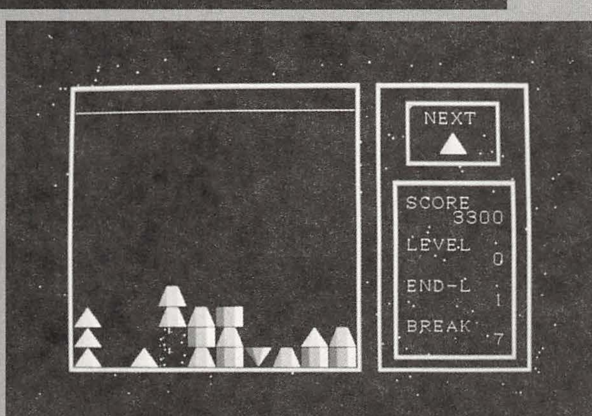
タイトル時に，[ESC]を押すと，オプション・モードになります。[8][2]で上下，スペース・キーで変えることができます。機能は，“LEVEL”（0～5），最初にブロックの積まれてある段数です。“END-L”（1～4），最初のエンドラインの位置です。“SPEED”は“EASY”と“HARD”



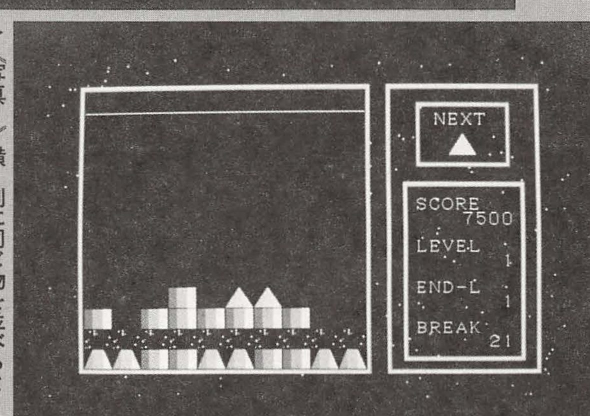
◀《写真1》上から落ちてくるブロックを下にうまく並べていきます



◀《写真2》とがった三角形をうまく使うと他のブロックを破壊することができます



▶《写真3》上向き三角は上に3個ブロックをのせると重さで破壊することができます。



▶《写真4》横1列に同じ物を並べるといっぺんに破壊することができます

★ストIIブームが去ったあとは，だれでも操作できて，遊びやすい対戦ゲーム「じゃんけん」が登場する。100円入れてじゃんけん。（広島県福山市・樋上輝人18才）……【つぐ美：ポン！パー。影：グー。編：ポン！パー！影：グー。つぐ美：影さん，ねてるのか。】

の2種類です。“BLOCK”は，紫ブロックのことで，“DOWN”と“STOP”の2種類あり，“DOWN”は，操作不能，急落下。“STOP”は，操作可能，他と同じスピードで落下します。

エンディングについて

マルチ・エンディングにしています。“LEVEL”5をクリアした状態で変化します。“END-L”4の行のRNDにかけている値を変えると，積んであるブロックが変わります。ちょっと簡単になります。あと“AA”を変えると，わくの色が変えられます。1…緑，4…赤，7…青，10…紫です。これは，他のフラグにも使っているのでまちがわないように。

最後に

暗くするときれいです。笹川君，助言ありがと，弟にも感謝。

▶P.S.

ゲーム・オーバーになると，スコアから1000点引かれます。それではまた。

《第1表》変数表

変数	用途
C%(,)	グラフィック用
M(,)	仮想画面
X,Y	ブロック座標
XX,YY	座標用フラグ
WA,WW	ウェイト
R1, R2 CX,CY	ダミー・パラメータ
SC	スコア用
LE	レベル用
EN	エンドライン用
SP	スピード用
BL	ブロック用
BR	ブレイク用
SC$	スクリーン表示用
OP$	オプション表示用
L1, L2 L3, L4	わく用
A,AA,C	いろいろ
H,I,J	LOOP用
RN	ランダム用
CA,EX	エンディング用

CHECKER FLAG

つぐ美：ああ，なるほど。原稿を読んだだけじゃ今一ルールがわからなかったけど，つまりこのカタチに法則性を含んでいるのよね。例えば，逆三角形の赤ブロックは，おじゃまな紫ブロックを簡単に壊してくれるんだけど，たった1点の支えが乗っちゃうと，とたんに崩れちゃうし。青や緑のブロックは土台がしっかりしているから，崩れないんだ〜。ナットク！

Dr.D：つぐ美くん。なかなか気に入ったようじゃな。

つぐ美：ええ！ それでなくても，カラフルできれいな画面ですもん。ほんとお勧めの作品です。

Dr.D：ピースのかたちで，機能を特徴づけるとは考えたな。でも，この（複雑な）ルールはよく思いついたものだと感心するよ。きっと何度もテストした結果できたものなんじゃろうて。

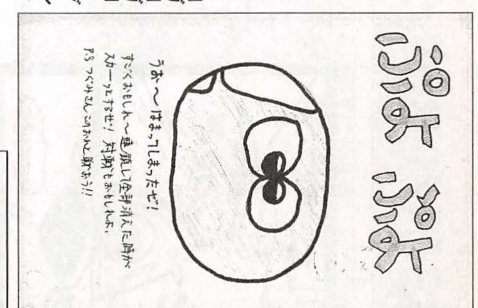
TERA OF STARのプログラム・リスト

```
10 '
20 '                 " T E A R   O F   S T A R "
30 '            P R O G R A M E D   B Y   M A S A Y U K I . S
40 '              [ START  1993.1.14 ]  -  [ FINISH  1993.2.14 ]
50 '
60 SCREEN 3,0:CONSOLE 0,1,0,1:WIDTH 80,25:COLOR 7,0,,,2:CLS 3
70 ON HELP GOSUB 1060
80 WA=550:WW=WA:R2=1:SC=0:LE=0:EN=1:SP=0:BL=0
90 SC$="NEXT SCORELEVELEND-LBREAK":OP$="LEVELEND-LSPEEDBLOCKSTART"
100 DEF FNX(X)=X*34+14:DEF FNY(Y)=Y*25+13
110 DIM C%(300,6),M(11,14)
120 FOR I=1 TO 15:READ A$:COLOR=(I,VAL("&H"+A$)):NEXT
130 DATA D00,F66,FDD,4F4,8F8,DFD,34F,88F,DDF,1FF,8FF,DFF,FFF,FFF,FFF
140 FOR I=0 TO 14:FOR J=0 TO 11:M(J,I)=0:NEXT J,I
150 ' — [  make  graphic  ]
160 LINE(1,1)-(11,24),1,BF:LINE-(24,1),2,BF:LINE-(33,24),3,BF
170 '
180 LINE(10,26)-( 1,48),7:LINE-(10,48),7:LINE-(10,26),7:PAINT( 3,47),7
190 LINE(24,26)-(33,48),9:LINE-(24,48),9:LINE-(24,26),9:PAINT(25,47),9
200 LINE(11,25)-(23,48),8,BF
210 '
220 LINE(16,50)-( 1,72),10:LINE-(16,72),10:LINE-(16,50),10:PAINT( 3,71),10
230 LINE(18,50)-(33,72),12:LINE-(18,72),12:LINE-(18,50),12:PAINT(19,71),12
240 LINE(17,49)-(11,72),11:LINE-(23,72),11:LINE-(17,49),11:PAINT(13,71),11
250 '
260 LINE( 1,73)-(16,95),4:LINE-(16,73),4:LINE-( 1,73),4:PAINT( 3,74),4
270 LINE(33,73)-(18,95),6:LINE-(18,73),6:LINE-(33,73),6:PAINT(20,74),6
280 LINE(11,73)-(17,96),5:LINE-(23,73),5:LINE-(11,73),5:PAINT(13,74),5
290 '
300 FOR I=0 TO 11:CIRCLE(RND*30+2,RND*21+122),1,RND*14+1,,,,F:NEXT
310 '
320 FOR I=24 TO 144 STEP 24:GET@(1,I-23)-(33,I),C%(0,I/24):NEXT
330 ' — [  opening  ]
340 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):GOSUB 1720
350 AA=7:L1=7:L2=172:L3=631:L4=250:GOSUB 1750
360 LOCATE 28,12:PRINT AKCNV$("TEAR OF STAR")
370 IF INP(&HE9)=191 THEN GOSUB 1720:GOTO 420
380 IF INP(&HE9)=127 THEN GOSUB 1720:GOTO 1390
390 FOR I=48 TO 591 STEP 34:PUT@(I,213),C%(0,RND*3+1),PSET:NEXT
400 RN=INT(RND*3+13):GOSUB 1770:GOTO 370
410 ' — [  make  screen  ]
420 FOR I=0 TO 13:FOR J=1 TO 10:M(J,I)=5:NEXT J,I
430 LINE(47,FNY(EN)-1)-(387,362),0,BF
440 LINE(48,FNY(EN)+24)-(386,FNY(EN)+24),15
450 AA=7:L1=34:L2=FNY(EN)-14:L3=400:L4=375:GOSUB 1750
460 RESTORE 1790:FOR H=0 TO 2:READ AA,L1,L2,L3,L4:GOSUB 1750:NEXT
470 '
480 FOR I=13 TO 14-LE STEP -1:FOR J=1 TO 10:RN=INT(RND*2+1)
490 PUT@(FNX(J),FNY(I)),C%(0,RN),PSET:M(J,I)=RN:NEXT J,I
500 '
510 AA=7:GOSUB 1740:A$="START":GOSUB 1690:LINE(81,177)-(353,222),0,BF
520 '
530 FOR I=1 TO 5
540 LOCATE 56-(I=1)*3,I*3-(I<>1)*3+1:PRINT AKCNV$(MID$(SC$,I*5-4,5)):NEXT
550 AA=0:BR=LE*15+40:GOSUB 1630
560 ' — [  main  ;  early  ]
570 R1=R2:Y=EN
580 IF R1=3 THEN X=INT(RND*10+1) ELSE X=INT(RND*2+5)
590 R2=INT(RND*4+1):PUT@(490,88),C%(0,R2),PSET
600 PUT@(FNX(X),FNY(EN)),C%(0,R1),PSET:M(X,Y)=R1:FOR I=0 TO WA*6:NEXT
610 ' — [  main  ]
620 HELP ON
630 FOR I=0 TO WA-INT(WA/1.1)*CY:NEXT
640 CX=(INP(&HE0)=239)-(INP(&HE0)=191):XX=X:YY=Y:C=6
650 IF INP(&HE0)=251 THEN CX=0:CY=1 ELSE CY=0
660 IF BL=0 AND R1=3 THEN CX=0:CY=1
670 IF M(X+CX,Y)<5 THEN IF M(X,Y+1)=5 THEN Y=Y+1 ELSE 720 ELSE X=X+CX
680 PUT@(FNX(XX),FNY(YY)),C%(0, 5),PSET:M(XX,YY)=5
690 PUT@(FNX(X ),FNY(Y )),C%(0,R1),PSET:M(X ,Y )=R1
```


★3月号のBug太郎氏の意見には同感！「スターフォース」のつぎは，絶対「クレイジークライマー1&2」ですよね，なにわさん。（岩手県和賀郡・バニッシュモンスターは禁句21才）……【なにわ：リブルラブルに付属のパッドも使えそうだしね。考えてみよう。】

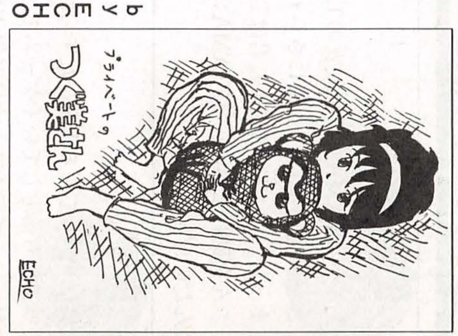
```
700 ' ── [ main ; judge ] ──────────
710 IF M(X,Y+1)=5 OR CX<>0 THEN 620
720 IF M(X,Y+1)=3 AND R1=4 THEN 830
730 IF M(X,Y+1)=4 THEN IF M(X,Y+2) THEN 840 ELSE 850
740 IF Y=EN THEN IF M(X,Y+3)=3 THEN 860 ELSE GOSUB 1060
750 IF M(X,Y+1)=0 OR Y>10 THEN M(X,Y)=R1 ELSE IF M(X,Y+3)=3 THEN 860
760 GOSUB 970:GOTO 570
770 '
780 FOR H=0 TO 1:Y=Y+H:FOR I=Y TO Y-2 STEP -1:A=M(X,I-1)
790 PUT@(FNX(X),FNY(I)),C%(0,A),PSET:M(X,I)=A:NEXT:GOSUB 1040:NEXT
800 YY=Y:Y=Y-2
810 Y=Y+1:IF Y=YY+1 THEN 570 ELSE GOSUB 970:GOTO 810
820 ' ── [ main ; sub ] ──────────
830       GOSUB 1030:GOSUB 880:C=5:GOSUB 880:GOTO 570
840 Y=Y+1:GOSUB 1030:GOSUB 880:GOSUB 940:Y=Y+1:GOSUB 1040:GOSUB 940:GOTO 710
850 Y=Y+1:GOSUB 1030:GOSUB 920:GOTO 760
860 Y=Y+2:GOSUB 1030:GOSUB 880:GOTO 780
870  ' ── [ put graphic ; sub ] ──────────
880  FOR I=Y TO Y+1:PUT@(FNX(X),FNY(I)),C%(0,C),PSET:M(X,I)=5:NEXT
890  IF C=5 THEN RETURN
900  AA=2:GOSUB 1630:GOSUB 1030:RETURN
910  '
920  PUT@(FNX(X),FNY(Y)),C%(0,6),PSET
930  AA=1:GOSUB 1630:GOSUB 1030
940  PUT@(FNX(X),FNY(Y-1)),C%(0, 5),PSET:M(X,Y-1)=5
950  PUT@(FNX(X),FNY(Y  )),C%(0,R1),PSET:M(X,Y  )=R1:RETURN
960  '
970  FOR I=1 TO 10:IF M(I,Y)=M(X,Y) THEN NEXT ELSE RETURN
980  FOR I=1 TO 10:PUT@(FNX(I),FNY(Y)),C%(0,6),PSET:M(I,Y)=5:NEXT
990  AA=10:GOSUB 1630:GOSUB 1030
1000 FOR I=Y TO EN+1 STEP -1:FOR J=1 TO 10:A=M(J,I-1)
1010 PUT@(FNX(J),FNY(I)),C%(0,A),PSET:M(J,I)=A:NEXT J,I:RETURN
1020 ' ── [ wait & speed ; sub ] ──────────
1030 FOR I=0 TO WA+400:NEXT:RETURN
1040 FOR I=0 TO WA    :NEXT:RETURN
1050 ' ── [ game over ] ──────────
1060 HELP OFF
1070 AA=4:GOSUB 1740:LOCATE 18,12:PRINT AKCNV$("GAME OVER"):GOSUB 1700
1080 SC=SC-1000:RETURN 340
1090 ' ── [ level clear ] ──────────
1100 HELP OFF
1110 AA=7:GOSUB 1740:A$="CLEAR":GOSUB 1690
1120 LE=LE+1:IF LE=6 THEN ELSE 420
1130 FOR I=1 TO 3:IF EN=I AND SP<0 THEN CA=I+1:GOTO 1160 ELSE NEXT
1140 IF EN>3 THEN IF SP<0 AND BL=0 THEN CA=6 ELSE CA=5 ELSE 1370
1150 ' ── [ ending ] ──────────
1160 GOSUB 1720
1170 AA=7:L1=102:L2=211:L3=536:L4=315:GOSUB 1750
1180 AA=7:L1=187:L2=315:L3=451:L4=371:GOSUB 1750
1190 '
1200 RESTORE 1820:FOR I=1 TO (CA*CA-CA)/2-1:READ A$:NEXT
1210 FOR I=1 TO 2:EX=5-CA:FOR J=1 TO CA*2-1
1220 PUT@((EX+J)*34+132.5,218-I*25),C%(0,1),PSET:NEXT J,I
1230 '
1240 FOR H=1 TO CA:EX=5-CA:READ A$:FOR I=0 TO 1:FOR J=1 TO CA
1250 A=VAL(MID$(A$,ABS(I*(CA+1)-J),1))
1260 PUT@((EX+J)*34+132.5,168-H*25),C%(0,A),PSET:NEXT:EX=4:NEXT I,H
1270 '
1280 RESTORE 1840:FOR H=0 TO 1:READ A$:FOR I=1 TO LEN(A$)
1290 LOCATE I*2+21+H*2,H*2+15:PRINT AKCNV$(MID$(A$,I,1))
1300 FOR J=0 TO WA*2:NEXT J,I,H
1310 READ A$:FOR I=1 TO 9
1320 LOCATE I*2+29,21:PRINT AKCNV$(MID$(A$,-(CA=6)*9+I,1))
1330 FOR J=0 TO WA*5:NEXT J,I
1340 '
1350 WHILE INP(&HE9)<>191:RN=INT(RND*3+13):GOSUB 1770:WEND
1360 FOR H=0 TO 9:FOR AA=1 TO 7 STEP 3:GOSUB 1750:NEXT AA,H
1370 LE=0:EN=(EN=4)*4+EN+1:GOTO 340
1380 ' ── [ option screen ] ──────────
1390 RESTORE 1800:FOR H=0 TO 2:READ AA,L1,L2,L3,L4:GOSUB 1750:NEXT
1400 AA=7:FOR H=0 TO 3:L2=L2+48:L4=L4+48:GOSUB 1750:NEXT
1410 LOCATE 29,3:PRINT AKCNV$("OPTION MODE")
1420 FOR I=1 TO 5
1430 LOCATE 26-(I=5)*16,I*3+5:PRINT AKCNV$(MID$(OP$,I*5-4,5)):NEXT
1440 AA=4:OP=8:GOTO 1580
1450 ' ── [ option ] ──────────
1460 RN=INT(RND*3+13):GOSUB 1770
1470 YY=((INP(&HE1)=254 AND OP>8)-(INP(&HE0)=251))*3
1480 IF YY<>0 THEN GOSUB 1730:OP=OP+YY:GOSUB 1730
1490 IF OP<20 THEN 1530
1500 FOR H=0 TO 9:FOR AA=1 TO 7 STEP 3:GOSUB 1750:NEXT AA,H
1510 GOSUB 1720:WA=WW+(SP*40):GOTO 420
1520 '
1530 IF INP(&HE9)=191 AND OP= 8 THEN LE=(LE=5)*6+LE+1
1540 IF INP(&HE9)=191 AND OP=11 THEN EN=(EN=4)*4+EN+1
1550 IF INP(&HE9)=191 AND OP=14 THEN SP=-SP-4
1560 IF INP(&HE9)=191 AND OP=17 THEN BL=-BL+4
1570 ' ── [ option ; sub ] ──────────
1580 LOCATE 44, 8:PRINT AKCNV$(STR$(LE))
1590 LOCATE 44,11:PRINT AKCNV$(STR$(EN))
1600 LOCATE 43,14:PRINT AKCNV$(MID$("EASYHARD",-SP+1,4))
1610 LOCATE 43,17:PRINT AKCNV$(MID$("DOWNSTOP", BL+1,4)):GOTO 1460
1620 ' ── [ screen ; sub ] ──────────
1630 SC=SC+(AA*100):BR=BR-AA
1640 IF BR<1 THEN BR=0:GOSUB 1650:RETURN 1100
1650 LOCATE 59,11:PRINT AKCNV$(RIGHT$("      "+STR$(SC),6))
1660 LOCATE 67,14:PRINT AKCNV$(STR$(LE))
1670 LOCATE 67,17:PRINT AKCNV$(STR$(EN))
1680 LOCATE 65,20:PRINT AKCNV$(RIGHT$(" "+STR$(BR),3)):RETURN
1690 LOCATE 14,12:PRINT AKCNV$("LEVEL"+STR$(LE)+" "+A$)
1700 FOR I=0 TO 9500:NEXT:CLS:RETURN
1710 '
1720 CLS 3:FOR I=0 TO 200:CIRCLE(RND*640,RND*400),RND,RND*7+8,,,,F:NEXT:RETURN
1730 AA=-AA+11:L2=OP*16-18:L4=L2+50:GOSUB 1750:RETURN
1740 LINE(88,184)-(346,215),0,BF:L1=75:L2=171:L3=359:L4=228
1750 FOR I=0 TO 1:FOR J=7 TO 9:A=ABS(I*(AA*2+2)-(J-(7-AA)))
1760 LINE(L1+J+I*3,L2+J+I*3)-(L3-J+I*(-3),L4-J+I*(-3)),A,B:NEXT J,I:RETURN
1770 COLOR=(RN,&H999):FOR I=0 TO 800:NEXT:COLOR=(RN,&HFFF):RETURN
1780 ' ── [ screen data ] ──────────
1790 DATA 7,406,24,606,375,4,442,45,570,132,7,426,135,587,359
1800 DATA 7,185,28,453, 82,7,170,87,468,375,4,306,110,444,160
1810 ' ── [ ending data ] ──────────
1820 DATA 31,53,111,121,353,1111,1211,1531,3553,11111,11111,11211,31531,53553
1830 DATA 111111,111111,111111,111211,313531,535553
1840 DATA CONGRATULATIONS !,YOU ARE GREAT !,TRY AGAINTHANK YOU
```

by ヨガヨガヨーグルト



評…のぞむところよ!(つぐ美)

by ECHO



評…まん中にいるのは…?(影)

★アンケートが書きやすくなってよかったですよ。(大阪府堺市・たこのすいだし21才)……【編:それは、どうもありがとう!いろいろな意見を書いてドシドシ送ってくださいね。OFも書いてくれると,とってもウレシイです。ヨロシク!】



アフターバーナー風アクション・シューティング・ゲーム

TAMA-TAMAうお〜ず

（タマ-タマ）

N.P.C.中村佳広

STORY

ある日，TAMA夫君の彼女のTAMA子さんが突然不良TAMAにさらわれてしまった。そこでTAMA夫君はTAMA子さんを助けるべくF-15TAMAに乗りこんだのだった。

内容

奥から飛んでくる玉をひたすら回転を使って撃ち落としていくゲームです。玉は奥のほうで撃ち落とすほど得点は高くなります。ノルマ数撃ち落とせば面クリアで，エネルギーが130増，ノルマが1きつくなります。

玉にぶつかるとLIFEが減り，0になると爆発してエネルギーが20減ります。エネルギーが0になるとゲーム・オーバーです。全7面です。360度回転を上手（うま）く使うのがコツです。

操作方法

スペース・キーでマシンガン発射，テンキーの[2][4][6][8]でそれぞれ，上，左，右，下に移動します。地面の傾きがある一定の角度以上になると回転します。スペース・キーは押しっぱなしで結構です。

使いかた

①シーケンシャル・ファイルを使うので立ちあげ時のHow many files( )－15？で必ず1以上を入力してください。

②はじめて遊ぶときは，まずこのプログラムが入ったディスクをドライブ1に入れ，タイトル画面を作成するために

GOTO 1930↵

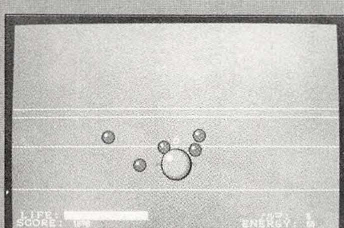
と入力します。つぎに得点をセーブするファイルを作るために

GOTO 1710↵

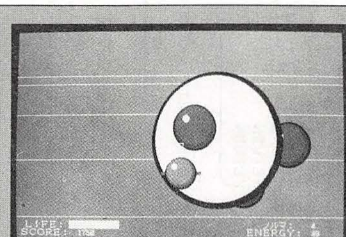
と入力して[STOP]キーで一度プログラムを止めてからRUNしてください。2度目からは普通にRUNしてください。

《第1表》主な変数表

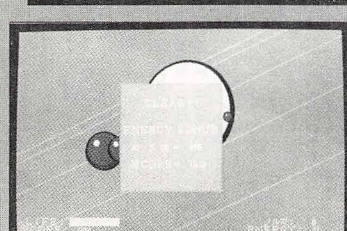
変数	内容
M	敵の同時にでてくる数
DAME	LIFE
TIM	エネルギー
NORUMA, NO	ノルマ用
HYO	画面の裏表切りかえ用
KAK, KAK2, KAKA, KAKA2	角度制御用
TX%( ), TY%( ), ZT( )	敵のX, Y, Z座標
HX%( ), HY%( )	表示する際のX, Y座標
TIKX%( ), TIKY%( )	敵のX, Y座標の慣性用
si%(360), co%(360)	sin θ, cos θ（計算速度UPのため）
JX%( ), JY%( ), JIME%( )	地面の座標用
TJ%( )	敵の状態
MM%( )	各ステージのMの値の格納用
H%(,)	敵キャラクター格納
JI%( )	自機のキャラクター格納
TOK%(10)	ネーム入れの順位用
NME$(10)	ネーム入れの名前用
FLAG	自機回転フラグ
DF	地平線のY増分
COO	背景の色
EN	エンドフラグ
BF	爆発フラグ
STAGE	ステージ数
TF	ステージ・クリアの際のエネルギー増分
HAN	球の半径



◀《写真1》画面の奥からせまってくる玉を回転を使って撃ちます



◀《写真2》玉にぶつかるとエネルギーが減っていきます



◀《写真3》ノルマの数だけ玉を撃ち落とすと面クリアです



◀《写真4》得点が高いとランキングに名前を載せることができます

★万年筆で書きました。（高知市・進藤貴之19才）……【影：それは御丁寧に，すいませんねえ。ところでさあ，何かのマンガに浪人の万年さんってでてこなかったっけ？いやいや，ふと気になったんだけどね。ま，それでは，アテプレーベ，オブリガード（適当）。】

プログラムについて

このゲームの売りのきれいなグラフィックと回転，拡大にけっこう凝ってしまったので少し長めになってしまいました。

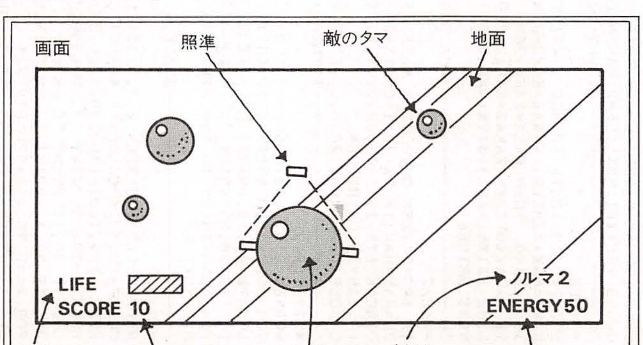
が，ほとんど処理はサブ・ルーチン化しましたので，処理の流れはつかみやすいと思います。

CPUはV30では少し苦しいと思います。286か386での使用を推奨します。

じつはこのプログラム，最初はFM音源の効果音+音楽バリバリだったんですがとても動きが重くなってしまったのです。

だからBEEPを加工して使ったのです。

BEEPが気に入らない人は取ってください。それとウェイトはWAの値で調節して，エネルギーが不満な人は320行のTFの値を変えてください。



《第１図》画面の説明

最後に

初投稿です！これが載ればまたどんどんと作品を送っていこうと思っています。このゲームで苦労したところはいかに速くするかという点でした。

ところで，N.P.CというのはNAGATA PHYSICS CLUB（長田高校物理部）の略です。部活のみんな一見てるか〜。

参考にしたもの

・ゲーム「アフターバーナー」©SEGA

・BEEPの周波数変え…昔の「マイコン」電波新聞社

TAMA-TAMAうお〜ずのプログラム・リスト

```
10 '('~')──────────たまたまうおーず──────────(^~)
20 CONSOLE 0,25,0,1:COLOR ,,,,2:CLEAR ,&H9E00:DEFINT A-Z:DEFSNG H,S,Z
30 SCREEN 3,,0:CLS 3:SCREEN 3,,1,0:CLS 3:WIDTH 80:GOSUB 50:COLOR=(0,0):GOTO 70
40 '──────────────IRO SETTEI──────────────
50 RESTORE 60:FOR I=0 TO 15:READ Q$:Q=VAL("&H"+Q$):COLOR=(I,Q):NEXT I
60 DATA "00F","000","088","0D0","0F0","9F9","808","D00","F00","F66","AAA","BBB",
"CCC","DDD","EEE","FFF":RETURN
70 STAGE=1:GOSUB *SYOKI:COO=&HF
80 HYO=0:M=4:GOSUB *TIT:CLS 3:SCREEN 3,0,0,1:GOSUB 50:GOTO *STAGE
90 '──────────────TAMA DRAW (CIRCLE)──────────────
100 *TAMA
110 CIRCLE (TX,TY),HAN    ,  1,,,,F:TX=TX-HAN/50:TY=TY-HAN/50
120 CIRCLE (TX,TY),HAN*.93,IRO,,,,F:TX=TX-HAN/30:TY=TY-HAN/30  :IRO=IRO+1
130 CIRCLE (TX,TY),HAN*.87,IRO,,,,F:TX=TX-HAN/30:TY=TY-HAN/30  :IRO=IRO+1
140 CIRCLE (TX,TY),HAN*.8 ,IRO,,,,F:TX=TX-HAN/3 :TY=TY-HAN/3   :IRO=IRO+1
150 CIRCLE (TX,TY),HAN*.15,15 ,,,,F:RETURN
160 '──────────────MAIN──────────────
170 *MAIN
180 LOCATE 2,22 :PRINT "L I F E :":LOCATE 1,23 :PRINT "S C O R E :"
190 LOCATE 60,22:PRINT "ノルマ:" :LOCATE 56,23:PRINT "E N E R G Y :"
200 FOR LIFE=1 TO DAME*4:LOCATE LIFE+12,22:PRINT "■":NEXT :COLOR=(0,COO)
210 IF (HYO MOD 2)=1 THEN SCREEN 3,0,0,33 ELSE SCREEN 3,0,1,1
220 IF TJ=1 THEN COLOR=(0,COO):COLOR=(11,&HAAA)
230 BEEP 0:TJ=0:IF TIM<0 THEN TIM=0
240 LOCATE 71,23:PRINT TIM:LOCATE 71,22:PRINT NORUMA:LOCATE 14,23:PRINT TOK
250 IF EN=1 THEN TIM=TK:NORUMA=9:NO=9:EN=2:STAGE=1:DAME=5:K=KAK:GOTO 1060
260 IF EN=2 THEN EN=0:KAK=K:GOTO *EN
270 IF CL=1 THEN NORUMA=NO+1:NO=NO+1:CL=0:STAGE=STAGE+1:GOTO *CLR
280 GOSUB *HANTEI :IF BF=1 THEN GOTO *BAK
290 GOSUB *TIDO   :GOSUB *SOUSA   :GOSUB *HYOJI2 :TIM=TIM-1:GOTO 210
300 '──────────────SYOKI SETTEI──────────────
310 *SYOKI
320 TK=150:TF=130:M=5:DAME=5:NO=9:TIM=TK:NORUMA=9:HYO=0:KAK=0
330 DIM TX%(M),TY%(M),ZT(M),HX%(M),HY%(M),MM%(7)
340 DIM TIKX%(M),TIKY%(M),SI%(360),CO%(360),JIX%(360),JIY%(360),TJ%(M)
350 DIM H%(1860,14),JI%(977),TOK%(10),NME$(10),JIME%(20)
360 FOR KEI=0 TO 360
370 SI%(KEI)=INT(SIN(KEI*3.14159/180)*10):CO%(KEI)=INT(COS(KEI*3.14159/180)*10)
380 JIX%(KEI)=INT(COS(KEI*3.14159/180)*450+320)
390 JIY%(KEI)=INT(SIN(KEI*3.14159/180)*450+200):NEXT
400 FOR HA=0 TO 6.5 STEP .5:TX=HA*HA:TY=HA*HA:HAN=HA*HA:IRO=2:GOSUB *TAMA
410 GET@ (0,0)-(HA*HA*2,HA*HA*2),H%(0,HA*2):CLS 2:NEXT
420 TX=30:TY=30:HAN=30:IRO=6:GOSUB *TAMA:GET@ (0,0)-(60,60),JI%:XXX=0
430 FOR HI=1 TO 9 STEP .5:JIME%(XXX)=INT(HI*HI):XXX=XXX+1:NEXT:RESTORE 450
440 FOR TEK=1 TO M:GOSUB *SETTEI:NEXT:FOR S=1 TO 7:READ I:MM%(S)=I:NEXT
450 DATA 4,5,4,3,5,4,3:RETURN
460 '──────────────HANTEI──────────────
470 *HANTEI
480 BF=0:IF NORUMA<=0 THEN CL=1
490 FOR TEK=1 TO M:TJ%(TEK)=0:IF ZT(TEK)<6 THEN GOTO 510
500 IF ABS(HX%(TEK)-320)<60 AND ABS(HY%(TEK)-260)<60 THEN DAME=DAME-1:LOCATE DAM
E*4+13,22:PRINT "  ":SYU=.1:GOSUB *BEEP.
510 IF MA=1 AND ABS(HX%(TEK)-320+X)<ZT(TEK)*ZT(TEK) AND ABS(HY%(TEK)-200+Y)<ZT(T
EK)*ZT(TEK) THEN TJ%(TEK)=1:NORUMA=NORUMA-1:TOK=TOK+(200-ZT(TEK)*20)
520 IF DAME<=0 THEN DAME=1:BF=1
530 IF NORUMA<=0 THEN NORUMA=0
540 NEXT. TEK
550 IF TIM<=0 THEN COLOR 1:LOCATE 28,10:PRINT "E N E R G Y  切れ":COLOR 7:EN=1
560 RETURN
570 '──────────────TEKI NO IDO──────────────
580 *TIDO
590 FOR TEK=1 TO M
600  IF TX%(TEK)<0 THEN TIKX%(TEK)=TIKX%(TEK)+4*ZT(TEK)
610  IF TX%(TEK)>0 THEN TIKX%(TEK)=TIKX%(TEK)-4*ZT(TEK)
620  IF TY%(TEK)<0 THEN TIKY%(TEK)=TIKY%(TEK)+4*ZT(TEK)
630  IF TY%(TEK)>0 THEN TIKY%(TEK)=TIKY%(TEK)-4*ZT(TEK)
640  TX%(TEK)=TX%(TEK)+TIKX%(TEK):TY%(TEK)=TY%(TEK)+TIKY%(TEK)
650  ZT(TEK)=ZT(TEK)+.5:IF ZT(TEK)>6.5 THEN GOSUB *SETTEI
660 NEXT:RETURN
670 '──────────────KEY SOUSA──────────────
680 *SOUSA
690 II=INP(&HE0):III=INP(&HE1):IIII=INP(&HE9):MA=0:X=0:Y=0
700 IF II=&HBF   THEN X=-15 ELSE IF II=&HEF THEN X=15
710 IF III=&HFE  THEN Y=-15 ELSE IF II=&HFB THEN Y=15
720 IF IIII=&HBF THEN MA=1
730 IF (FLAG=1 OR FLAG=2) AND (KAK<90 OR KAK>270) THEN FLAG=0
740 IF FLAG=1 THEN X=-30 ELSE IF FLAG=2 THEN X=30
750 DF=DF+Y*3:FOR TEK=1 TO M
760 TX%(TEK)=INT(TX%(TEK)+X*ZT(TEK)*.3):TY%(TEK)=INT(TY%(TEK)-Y*ZT(TEK)*.3)
770 IF DF>120 THEN DF=120 ELSE IF DF<-120 THEN DF=-120
780 NEXT:KAK=KAK+X:IF X=0 THEN IF KAK<=90 AND KAK>=20 THEN KAK=KAK-20 ELSE IF KA
K>=270 AND KAK<=340 THEN KAK=KAK+20 ELSE IF KAK>90 AND KAK<270 THEN GOTO 790 ELS
E KAK=0
790 IF KAK>90 AND KAK<270 THEN IF X<0 THEN FLAG=1 ELSE IF X>0 THEN FLAG=2
800 IF KAK>360 THEN KAK=KAK-360 ELSE IF KAK<0 THEN KAK=KAK+360
810 RETURN
820 '──────────────HYOJI──────────────
830 *HYOJI2
840 HYO=HYO+1:CLS 2:KAK2=KAK+180:IF KAK2>360 THEN KAK2=KAK2-360
850 LINE (JIX%(KAK),JIY%(KAK)+DF)-(JIX%(KAK2),JIY%(KAK2)+DF),13:GOSUB *JIMEN
```


★今ごろになって内定を取り消されてしまった。みんな不景気のせいだー！いったい誰だ！不景気にした奴は。見つけたらただじゃすません。（千葉県館山市・**偽善者18才**）……【**影**：卒業してそれじゃあ腹も立つわな。私の愛で幸せにしてあげましょう。ぴゅるるるる〜。】

```
860 FOR TEK=1 TO M
870  HX%(TEK)=INT(TX%(TEK)*CO%(360-KAK)*.1-TY%(TEK)*SI%(360-KAK)*.1+320  )
880  HY%(TEK)=INT(240-(TX%(TEK)*SI%(360-KAK)*.1+TY%(TEK)*CO%(360-KAK)*.1))
890  HAN=ZT(TEK):TX=HX%(TEK):TY=HY%(TEK)
900  IF TJ%(TEK)=1 THEN SYU=1.5:GOSUB *BEEP.:HAN=ZT(TEK)*ZT(TEK)*3:COLOR=(0,&HFF
F):COLOR=(11,&HFFF):TJ=1:ZT(TEK)=0:IRO=12:GOSUB *TAMA:BEEP 0:GOTO 920
910  GOSUB *TAMA2
920 NEXT:IF MA=1 THEN IF (HYO MOD 2)=1 THEN T=&HF0F0 ELSE T=&HF0F
930 IF MA=1 THEN Y=Y/2:LINE (281,260)-(318-X,200-Y),15,,T:LINE (359,260)-(322-X,
200-Y),15,,T
940 LINE (316-X,196-Y)-(324-X,204-Y),15,B:IRO=5:GOSUB *TAMA2:IRO=12
950 LINE (281,257)-(289,263),7,BF:LINE (351,257)-(359,263),7,BF:RETURN
960 '―――――――――――――――BAKHATSU―――――――――――――――
970 *BAK
980 SYU=.2:TIM=TIM-20:FOR A=0 TO 20:KAK=KAK+20:KAK2=KAK+180:SYU=SYU-.001
990 IF KAK2>360 THEN KAK2=KAK2-360
1000 IF KAK>360  THEN KAK=KAK-360
1010 IF (A MOD 2)=1 THEN SCREEN 3,0,0,33 ELSE SCREEN 3,0,1,1
1020 GOSUB *BEEP.:CLS 2:COLOR=(0,&HF0+RND(1)*11)
1030 LINE (JIX%(KAK),JIY%(KAK)+DF)-(JIX%(KAK2),JIY%(KAK2)+DF),1
1040 TX=320:TY=260+A*3:IRO=6:HAN=30-A:GOSUB *TAMA:FOR V=1 TO 4
1050 CIRCLE (320+RND(1)*100-50,260+A*RND(1)*30),RND(1)*50+10,RND(1)*5+10,,,,F:NE
XT:NEXT
1060 SYU=.1:GOSUB *BEEP.:SCREEN 3,0,0,33:CLS 2:SCREEN 3,0,1,1:CLS 2
1070 FOR CO=0 TO 15:COLOR=(CO,&HFFF):NEXT:FOR WA=0 TO 3000:NEXT
1080 BF=0:COLOR=(0,&HF):GOSUB 50:FOR TEK=1 TO M
1090 GOSUB *SETTEI:NEXT:DF=0:KAK=0:DAME=5:FLAG=0:CLS 1:BEEP 0:GOTO *MAIN
1100 '―――――――――――――――JIMEN DRAW―――――――――――――――
1110 *JIMEN
1120 FOR P=0 TO 12:IF (P MOD 3)<>(HYO MOD 3) THEN GOTO 1170
1130 KAKA=KAK+JIME(P):KAKA2=KAK2-JIME(P)
1140 IF KAKA<0  THEN KAKA=KAKA+360   ELSE IF KAKA>360  THEN KAKA=KAKA-360
1150 IF KAKA2<0 THEN KAKA2=KAKA2+360 ELSE IF KAKA2>360 THEN KAKA2=KAKA2-360
1160 LINE (JIX%(KAKA),JIY%(KAKA)+DF)-(JIX%(KAKA2),JIY%(KAKA2)+DF),13
1170 NEXT:RETURN
1180 '―――――――――――――――TAMA DRAW(PUT)―――――――――――――――
1190 *TAMA2
1200 IF IRO=5 THEN GOTO 1230 ELSE IF HAN=0 THEN RETURN
1210 JH=HAN*HAN:IF TX-JH<1 OR TX+JH>639 OR TY-JH<1 OR TY+JH>399 THEN RETURN
1220 CIRCLE (TX-1,TY-1),JH,0,,,,F:TXX=INT(TX-JH):TYY=INT(TY-JH):PUT@ (TXX-1,TYY-
1),H%(0,HAN*2),OR:RETURN
1230 CIRCLE (320,260),30,0,,,,F :PUT@ (290,230),JI%,OR:RETURN
1240 '―――――――――――――――TITLE―――――――――――――――
1250 *TIT:CLS 3
1260 SCREEN 3,0,1,33:COLOR=(0,&H0):COLOR=(1,&H0):DEF SEG=&HA800:BLOAD "TIT"
1270 FOR COLO=0 TO &HFFF STEP &H111:FOR WA=0 TO 100:NEXT:COLOR=(1,COLO):NEXT
1280 LOCATE 46,19:PRINT "作成：NPC.Y.NAKAMURA"
1290 LOCATE 26,23:PRINT "スペースキーを押して下さい":GOSUB *BO
1300 FOR COLO=&HFFF TO &H0 STEP -&H111:FOR WA=0 TO 100:NEXT:COLOR=(1,COLO)
1310 NEXT:RETURN
1320 '―――――――――――――――STAGE SYOKAI―――――――――――――――
1330 *STAGE
1340 BEEP 0:CLS 3:SCREEN 3,0,1,33:CLS 3
1350 COLOR=(0,&HA):COLOR=(5,&HFFC):COLOR 0:LINE (210,110)-(410,310),1,BF
1360 LINE (200,100)-(400,300),10,BF:LINE (203,103)-(397,297),5,BF
1370 LOCATE 28, 8:PRINT "TAMA子救出作戦"
1380 LOCATE 30,12:PRINT "Stage  ";STAGE
1390 LOCATE 32,14:PRINT "ノルマ ";NORUMA
1400 FOR WA=0 TO 152:SYU=SIN(WA*.01)+1:GOSUB *BEEP.:FOR WA2=0 TO 70:NEXT:NEXT
1410 CLS 3:SCREEN 3,0,0,33:CLS 3:COLOR 7:GOSUB 50:BEEP 0:GOTO 1080
1420 '―――――――――――――――CLEAR―――――――――――――――
1430 *CLR
1440 IF (HYO MOD 2)=1 THEN SCREEN 3,0,0,1 ELSE SCREEN 3,0,1,33
1450 LINE (200,100)-(400,300),10,BF:LINE (203,103)-(397,297),5,BF
1460 LOCATE 31, 8:PRINT "CLEAR!!":SYU=2:GOSUB *BEEP.
1470 LOCATE 26,11:PRINT "ENERGY BONUS"
1480 LOCATE 27,13:PRINT TIM;" × 10 = ";TIM*10:TOK=TOK+TIM*10
1490 LOCATE 28,15:PRINT "SCORE= ";TOK:FOR WA=0 TO 8000:NEXT:BEEP 0
1500 IF STAGE=8 THEN GOTO *LAST.
1510 RESTORE 1520:FOR I=1 TO STAGE:READ F:COO=F:NEXT:COLOR=(0,COO)
1520 DATA &HF,&H5F6,&H6,&H66F,&HF,&HAAA,&H004
1530 M=MM%(STAGE):TIM=TIM+TF:GOTO *STAGE
1540 '―――――――――――――――END―――――――――――――――
1550 *EN:GOSUB *HYOJI2
1560 COLOR=(5,&HFFC):CLS 1
1570 IF (HYO MOD 2)=1 THEN SCREEN 3,0,1,33 ELSE SCREEN 3,0,0,1
1580 LINE (50,50)-(590,350),10,BF:LINE (53,53)-(587,347),5,BF:COLOR 0
1590 OPEN "RANK" FOR INPUT AS #1:FOR B=0 TO 9:INPUT #1,TOK%(B)
1600 INPUT #1,NME$(B):NEXT:CLOSE:TOK%(10)=TOK
1610 FOR I=0 TO 9 :FOR J=I+1 TO 10
1620 IF TOK%(I)<TOK%(J) THEN SWAP TOK%(I),TOK%(J):SWAP NME$(I),NME$(J)
1630 NEXT:NEXT:FOR I=0 TO 10:IF TOK%(I)=TOK THEN C=I
1640 NEXT:IF C=10 THEN GOTO 1680 ELSE WHILE INKEY$<>"":WEND
1650 LOCATE 25, 8:PRINT "貴方の順位は";C+1;"位";
1660 LOCATE 15,10:PRINT "名前をいれてください（八文字まで）"
1670 CONSOLE 11,1,0,1:LOCATE 30,11:INPUT "=";NME$(C):CONSOLE 0 ,25,0,1
1680 CLS 1:TOK%(C)=TOK:LOCATE 27,5:PRINT "☆☆☆RANKING☆☆☆"
1690 FOR B=0 TO 9:D=0:IF B=9 THEN D=-1
1700 LOCATE 23+D,7+B:PRINT B+1;"位      ";:PRINT USING "&        &       ";NME$(B)
;:PRINT "得点：";TOK%(B):NEXT:LOCATE 32,18:PRINT "YOUR SCORE =";TOK
1710 OPEN "RANK" FOR OUTPUT AS #1:FOR B=0 TO 9:PRINT #1,TOK%(B)
1720 PRINT #1,NME$(B):NEXT:CLOSE
1730 LOCATE 26,20:PRINT "スペースキーを押して下さい。":COLOR 7:TOK=0:GOSUB *BO:COO=&HF:
CL=0:GOTO  80
1740 '―――――――――――――――LAST―――――――――――――――
1750 *LAST.:BEEP 0
1760 SCREEN 3,0,0,1:CLS 3:SCREEN 3,0,1,33:CLS 3:COLOR=(0,&H0):TX=0:TY=0:COLOR 7
1770 FOR HAN=0 TO 100:IF (HAN MOD 2)=1 THEN SCREEN 3,0,0,33:ELSE SCREEN 3,0,1,1
1780 TX=TX+20:TY=TY+15:IRO=6:GOSUB *TAMA:NEXT:SCREEN 3,0,1,33
1790 LOCATE 27, 8:PRINT "TAMA TAMA うおーず":LOCATE 38,15:PRINT "完"
1800 LOCATE 12,20:PRINT "PRESENTED BY NPC.Y.NAKAMURA
1810 COLOR=(1,&H0):DEF SEG=&HA800:BLOAD "TIT"
1820 FOR COLO=0 TO &H888 STEP &H111:FOR WA=0 TO 1000:NEXT
1830 COLOR=(1,COLO):NEXT:COLOR 2
1840 LOCATE 20,23:PRINT "スペースキーを押してください":GOSUB *BO:CLS 3
1850 TIM=150:NORUMA=9:NO=9:EN=0:STAGE=1:DAME=5:COO=&HF:GOSUB 50:GOTO 1560
1860 *BO:WHILE INP(&HE9)<>191 :WEND :RETURN
1870 *SETTEI:ZT(TEK)=0:TX%(TEK)=INT(RND(1)*600)-300:TY%(TEK)=INT(RND(1)*250)-125
:TIKX%(TEK)=0:TIKY%(TEK)=0:RETURN
1880 '―――――――――――――――BEEP―――――――――――――――
1890 *BEEP.:SYU=1996.8/SYU:SYU$=HEX$(SYU)
1900 SYU$=STRING$(4-LEN(SYU$),"0")+SYU$:AL%=VAL("&H"+MID$(SYU$,3,2))
1910 AH%=VAL("&H"+MID$(SYU$,1,2)):OUT &H3FDF,&H76:OUT &H3FDB,AL%:OUT &H3FDB,AH%
1920 BEEP 1:RETURN
1930 '―――――――――――――――TITLE作成ルーチン―――――――――――――――
1940 *MOJIKAKU:RESTORE 1970:SCREEN 3,0,0,1:CLS 3
1950 FOR I=0 TO 207 STEP 16:READ A
1960 PUT (I+1,370),KANJI(A),PSET:NEXT:C=30:V=100
1970 DATA &H2354,&H2341,&H234D,&H2341,&H215D,&H2354,&H2341,&H234D,&H2341,&H2426,
&H242A,&H213C,&H243A
1980 FOR Y=0 TO 15:FOR X=0 TO 207:F=4:DD=0:DE=0:IF X>143 THEN DD=70:F=8:DE=143
1990 IF POINT (X,Y+370)=7 THEN CIRCLE ((X-DE)*F+C,Y*F+V+DD),F+1,7,,,,F
2000 NEXT X,Y:LINE (0,370)-(208,386),0,BF:DEF SEG=&HA800:BSAVE "TIT",0,32000
```

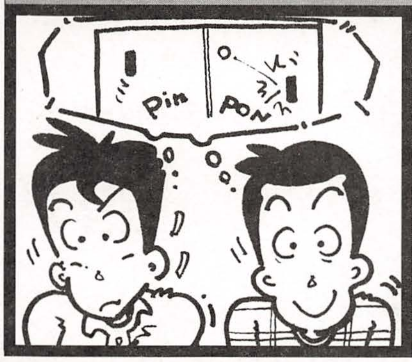
評…く〜〜〜っ!!（影）



by じょーり

★「○○のことなら何でもおまかせ」という雑誌が好きです。科学のことならNewton，パソコンのことならベーマガなど。（奈良市・怠惰零G15才）……【影：カニのことなら何でもおまかせ，月刊カニマガジン（カニマガジン社）も当然お読みになってる？ウッソー。】

PC-9801/286シリーズ(N88-日本語BASIC(86))用



ボールを打ち合うピンポン・ゲーム

VS(ヴァーサス)

高橋　勝輝

プロローグ

1972年，アタリ社より家庭用ビデオゲーム「ポン」が発表された。それは，ただBALLを2人で打ちあうという単純なものであったが，当時は大ヒットし，他の会社からも多くのコピー版が発売された。

そして，ときは1993年。

「ポン」は新らたなる武器をたずさえ，ここに「VS」として復活する。

遊びかた

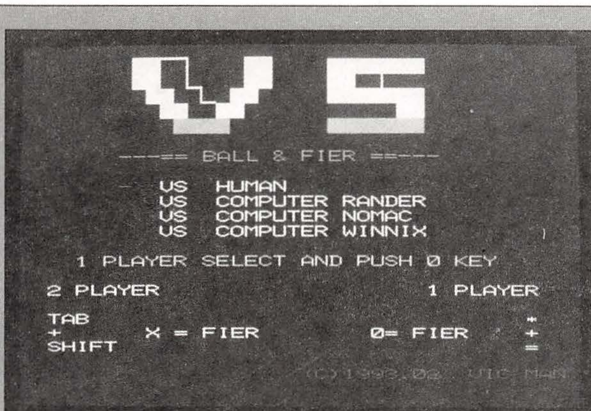
コンピュータとの対戦もできますが，友達を呼んでぜひ2人で遊んでください。遊びかたは，簡単。各人がバーを動かしてボールを打ちあいます。ボールを打ち損(そこ)ねたら負けです。そして先に5ポイント取った人の勝ちとなります。

「VS」の特徴は，レーザーを使用できることです。このレーザーは，相手に当たると相手のバーを短くし，同時に自分のバーを長くします。これによって戦闘がよりエキサイティングになります。レーザーは，各人のFIREボタンによって発射できます。

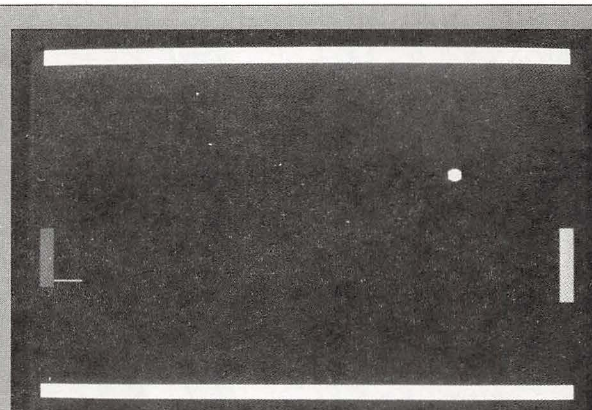
友人との仲をこわさないように遊ぶのがコツと思われます。

プログラムについて

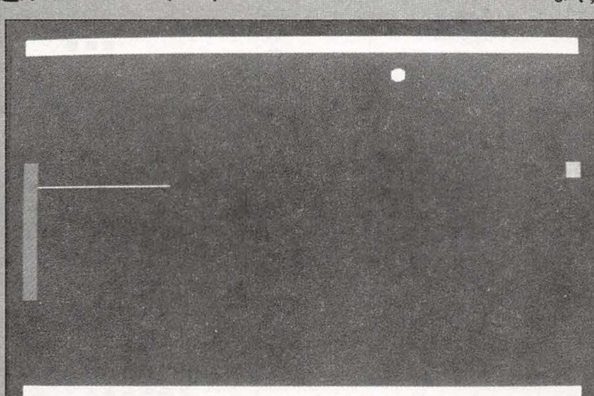
変数は，**第1表**を参考にしてください。あなたのもっている機種にあわせてTTの値を変えてください。大きいほど，遅



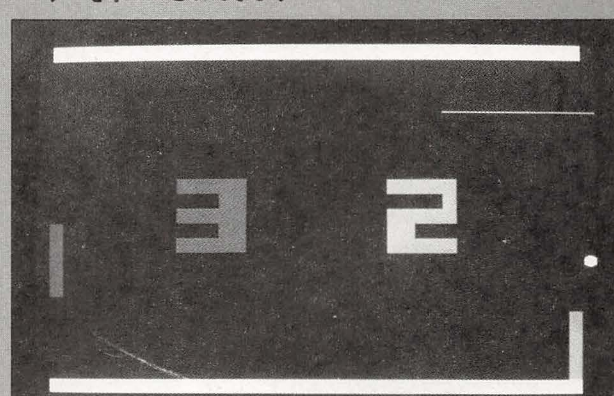
▲《写真1》対戦相手を人間かコンピュータか選んでゲーム・スタート



▲《写真2》ただのピンポン・ゲームではなく，レーザーを撃つことができます



▲《写真3》相手のレーザーに当たるとバーが短くなってボールを打ち返しにくくなります



▲《写真4》相手より先に5点先取すれば勝ちとなります

★おー。!!ハガキと講読申し込み書が1枚ずつ余分についているるるるる〜。サービスがいいな。(群馬県安中市・**真下寛輝15才**)……【**つぐ美**：そういうときはただちにもう1枚使って，定期講読を申し込みましょう。**影**：ヨッ!営業マン!**つぐ美**：レディーよっ!】

くなります。PMAXを変えることによって，何ポイントのゲームもできるようになります。

基本的な命令のみで作りましたので，他機種，または地方語に容易に移植できると思われます。

もう一つのゲーム

今回は，乱数を主に使用して作りましたので，コンピュータは強くありません。この「VS」では，最強のコンピュータと最弱のコンピュータを作ることは簡単です。ですが，負けそうで負けないコンピュータを作ることは非常に難しいのです。これを作るのが「もう一つのゲーム」です。

Bug太郎さん，挑戦してみませんか？

《第1表》変数表

変数	内容
BX	ボールX座標
BY	ボールY座標
BXV	ボールX増分
BYV	ボールY増分
P1	プレイヤー1点数
P2	プレイヤー2点数
Y1	プレイヤー1Y座標
Y2	プレイヤー2Y座標
B1	プレイヤー1バー長さ
B2	プレイヤー2バー長さ
L1	プレイヤー1レーザーフラグ
L2	プレイヤー2レーザーフラグ
TT	ゲーム全体のウェイト
PMAX	点数の最大値
COL	だれと対戦するかのモード値
MS	ミスフラグ

CHECKER FLAG

編：この前のAOUショーでは格闘ゲームが流行していたようですが，こちらは対戦ゲームの元祖を紹介しましょう。シューティングの要素も少し含んでいますよ。ボールを2人で打ち合うテニスゲームなんですけど，相手の撃ったレーザーに当たると，バーが小さくなるだなんて，なかなか考えましたね。

Dr.D：プログラムもきれいに見やすくまとまっているし，いいんじゃないかのう。他機種にも簡単に移植できそうだぞ。

☆　☆　☆

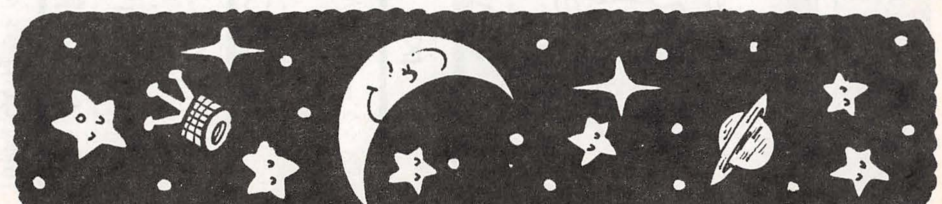
VSのプログラムリスト

```
100 ' VS (ｳﾞｧｰｻｽ)    STAGE 1           (C) 1993.02.03 VIC MAN    Origianl
110 '
1000 '                          INIT 1
1010 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLS
1020 BS$=CHR$(&H1F)+CHR$(&H1D)
1030 PB$(1)="■"
1040 PB$(3)="■"+BS$+"■"+BS$+"■"
1050 PB$(5)="■"+BS$+"■"+BS$+"■"+BS$+"■"+BS$+"■"
1060 PB$(7)="■"+BS$+"■"+BS$+"■"+BS$+"■"+BS$+"■"+BS$+"■"+BS$+"■"
1070 PB$(9)="■"+BS$+"■"+BS$+"■"+BS$+"■"+BS$+"■"+BS$+"■"+BS$+"■"+BS$+"■"+BS$+"■"
1090 '
1095 DIM PO$(5,5)
1100 FOR I=1 TO 5
1110     READ PO$(0,I),PO$(1,I),PO$(2,I),PO$(3,I),PO$(4,I),PO$(5,I)
1120 NEXT
1130 '    ----+    ----+    ----+    ----+    ----+    ----+
1140 DATA "■■■■","  ■■ ","■■■■","■■■■","■  ■","■■■■"
1150 DATA "■  ■","  ■■ ","■■■■","■■■■","■■■ ","■■■■"
1160 DATA "■  ■","  ■■ ","■■■■","■■■■","■■ ■","■■■■"
1170 DATA "■■ ■","  ■■ ","■■  ","    ■","  ■■","■■■■"
1180 DATA "■■■■","■■■■","■■■■","■■■■","  ■ ","■■■■"
1190 '
1200 BX=20:BY=12:BXV=1:BYV=1:P1=0:P2=0:PMAX=5:TT=0
1990 '
2000 '                    MENU
2010 CLS:COLOR 7
2020 '     ----+----1----+----2----+----3----+----4
2030 PRINT "                                      "
2040 PRINT "         ■ |  ■     ■■■■■■            "
2050 PRINT "         ■ L  ■     ■■ |              ":COLOR 5
2060 PRINT "          ■ L■      ■■■■■■            "
2070 PRINT "          ■■ ■           ■            ":COLOR 1
2080 PRINT "           ■■       ■■■■■■            "
2090 PRINT "                                      ":COLOR 4
2100 PRINT "        ---== BALL & FIER ==---       ":COLOR 7
2110 PRINT "                                      "
2120 PRINT "           VS  HUMAN                  "
2130 PRINT "           VS  COMPUTER RANDER        "
2140 PRINT "           VS  COMPUTER NOMAC         "
2150 PRINT "           VS  COMPUTER WINNIX        "
2160 PRINT "                                      ":COLOR 3
2170 PRINT "     1 PLAYER SELECT AND PUSH 0 KEY   "
2180 PRINT "                                      ":COLOR 7
2190 PRINT "  2 PLAYER                  1 PLAYER  "
2200 PRINT "                                      "
2210 PRINT "  TAB                             *   "
2220 PRINT "  +       X = FIER        0= FIER +   "
2230 PRINT "  SHIFT                           =   "
2240 PRINT "                                      ":COLOR 2
2250 PRINT "                 (C)1993.02  VIC MAN":COLOR 7
2260 '
2300 COL=0
2310 LOCATE 7,9+COL :COLOR 2:PRINT "->"
2320    A$=INKEY$:BEEP 0
2330    IF A$="" THEN 2320
2340    LOCATE 7,9+COL :COLOR 7:PRINT "  "
2350    IF A$="*" AND COL>0 THEN COL=COL-1:BEEP 1
2360    IF A$="=" AND COL<3 THEN COL=COL+1:BEEP 1
2370 IF A$<>"0" THEN 2310
2990 '
3000 '                    INIT 2
3010 Y1=18:B1=5:L1=-1
3020 Y2= 1:B2=5:L2=40
3030 BX=20:BY=12:MS=0
3100 '
3110 CLS:COLOR 7
3120 LOCATE  0, 0:PRINT " "+STRING$(38,"■")+" "
3130 LOCATE  0,23:PRINT " "+STRING$(38,"■")+CHR$(11)
3140 COLOR 1:LOCATE 38,Y1:PRINT PB$(B1);
3145 'COLOR 1:LOCATE 38,Y1:PRINT CHR$(8)+CHR$(8)+PB$(B1);     :FOR PC-88
3150 COLOR 2:LOCATE  1,Y2:PRINT PB$(B2);
3160 COLOR 7:LOCATE BX,BY:PRINT "●"
3200 '
3210 COLOR 4:LOCATE 15, 8:PRINT "========"
3220         LOCATE 15, 9:PRINT " PLAY ! "
3230         LOCATE 15,10:PRINT "========"
3240 FOR T=0 TO 1500+TT*5:NEXT
3250 COLOR 7:LOCATE 15, 8:PRINT "        "
3260         LOCATE 15, 9:PRINT "        "
3270         LOCATE 15,10:PRINT "        "
3990 '
4000 '                    MAIN
4010 WHILE MS=0
4020    GOSUB 5000:'                  1 PLAYER SUB
4025    GOSUB 6000:'                  2 PLAYER SUB
4030    GOSUB 5000:'                  1 PLAYER SUB
4035    GOSUB 6000:'                  2 PLAYER SUB
4040    GOSUB 8000:'                  BALL     SUB
4050 WEND
4060 GOSUB 9000:  '                   POINT    SUB
```


★家族以外の人からチョコをもらった。私はかっこいい人だったのだ。（兵庫県芦屋市・神澷美☆否々？才）……【影：私も家族以外の人からたくさんもらったのだ。編：ということは影さんは……。影：そう，たくさんカッコイィィィ！　つぐ美：なわけないのにね。】

```
4070 IF P1=PMAX OR P2=PMAX THEN ELSE 3000:' INII 2
4080 GOTO  10000:  '                             GAME OVER SUB
4990 '
5000 '                        1 PLAYER
5010 I0=NOT(INP(&HE0))
5020 I1=NOT(INP(&HE1))
5030 IF I0+I1=510 THEN 5200
5040 IF (I1 AND  4)= 4 AND Y1>1 THEN ELSE 5100
5050    COLOR 7:LOCATE 38,Y1+B1-1:PRINT " "
5060    Y1=Y1-1
5070    COLOR 1:LOCATE 38,Y1:PRINT PB$(B1);
5100 '
5110 IF (I1 AND 16)=16 AND Y1+B1<23 THEN ELSE 5200
5120    COLOR 7:LOCATE 38,Y1       :PRINT " "
5130    Y1=Y1+1
5140    COLOR 1:LOCATE 38,Y1:PRINT PB$(B1);
5200 '
5210 IF (I0 AND  1)= 1 OR L1<>-1 THEN ELSE 5400
5220    IF L1=-1 THEN L1=47:LX1=37:LY1=Y1+INT(B1/2)
5230    COLOR 5
5240    IF LX1>=0 THEN LOCATE LX1,LY1:PRINT "-"
5250    IF L1 <38 THEN LOCATE L1 ,LY1:PRINT " "
5260    IF (L1>0 AND L1<11) AND (LY1>=Y2 AND LY1<Y2+B2) AND B2>1 THEN ELSE 5300
5270       B1=B1+2:Y1=Y1-2:B2=B2-2:LOCATE 1,Y2+B2:PRINT " "+BS$+" ":BEEP 1:
           IF Y1<1 THEN Y1=1
5280       COLOR 1:LOCATE 38,Y1:PRINT PB$(B1);
5290       COLOR 2:LOCATE  1,Y2:PRINT PB$(B2);
5300    LX1=LX1-1:L1=L1-1
5400 '
5500 RETURN
6000 '                        2 PLAYER
6010 I0=NOT(INP(&HE8))
6020 I1=NOT(INP(&HEA)):I2=NOT(INP(&HE5))
6025 IF COL>0 THEN GOSUB 7000
6030 IF I0+I1+I2=765 THEN 6200
6040 IF (I1 AND  1)= 1 AND Y2>1 THEN ELSE 6100
6050    COLOR 7:LOCATE  1,Y2+B2-1:PRINT " "
6060    Y2=Y2-1
6070    COLOR 2:LOCATE  1,Y2:PRINT PB$(B2);
6100 '
6110 IF (I0 AND 64)=64 AND Y2+B2<23 THEN ELSE 6200
6120    COLOR 7:LOCATE  1,Y2       :PRINT " "
6130    Y2=Y2+1
6140    COLOR 2:LOCATE  1,Y2:PRINT PB$(B2);
6200 '
6210 IF (I2 AND  1)= 1 OR L2<>40 THEN ELSE 6400
6220    IF L2=40 THEN L2=-9:LX2=2:LY2=Y2+INT(B2/2)
6230    COLOR 3
6240    IF LX2<40 THEN LOCATE LX2,LY2:PRINT "-"
6250    IF L2 >=2 THEN LOCATE L2 ,LY2:PRINT " "
6260    IF (L2>28 AND L1<39) AND (LY2>=Y1 AND LY2<Y1+B1) AND B1>1 THEN ELSE 6300
6270       B2=B2+2:Y2=Y2-2:B1=B1-2:LOCATE 38,Y1+B1:PRINT " "+BS$+" ":BEEP 1:
            IF Y2<1 THEN Y2=1
6280       COLOR 1:LOCATE 38,Y1:PRINT PB$(B1);
6290       COLOR 2:LOCATE  1,Y2:PRINT PB$(B2);
6300    LX2=LX2+1:L2=L2+1
6400 '
6500 RETURN
6990 '
7000 '                        COMPUTER PLAY
7010 ON COL GOSUB 7100,7300,7500
7020 RETURN
7090 '
7100 '                        COMPUTER RANDER
7110 I0=255:I1=255:I2=255
7120 RAN=RND(1)
7130 IF RAN>.36 AND BYV=-1 THEN I0=  1 ELSE I1= 64
7140 IF RAN>.5  THEN I2=  1
7150 RETURN
7190 '
7300 '                        COMPUTER NOMAC
7140 IF RAN>.5  THEN I2=  1
7150 RETURN
```

```
7190 '
7300 '                        COMPUTER NOMAC
7310 I0=255:I1=255:I2=255
7320 RAN=RND(1)
7330 IF BYV=-1 THEN I0=  1   ELSE I1= 64
7340 IF RAN>.6 AND Y1<BY AND BY<Y1+B1 THEN I2=  1
7350 RETURN
7390 '
7500 '                        COMPUTER WINNIX
7510 I0=255:I1=255:I2=255
7520 RAN=INT(RND(1)*B2)+1
7530 IF SGN(BY-(Y2+RAN/2))=-1 THEN I0= 1  ELSE I1= 64
7540 IF Y1<BY AND BY<Y1+B1 THEN I2=  1
7550 RAN=RND(1)
7560 IF RAN>.9 AND I0= 1 THEN I0=255
7570 IF RAN>.9 AND I1=64 THEN I1=255
7580 RETURN
8000 '                        BALL
8010 COLOR 7:LOCATE BX,BY:PRINT " "
8020 BX=BX+BXV
8030 BY=BY+BYV
8040 IF BX= 1 THEN IF (Y2<=BY AND BY<=Y2+B2) THEN BXV=-BXV:BX=BX+BXV:BEEP 1
8045 IF BX= 2 AND BY=1 THEN IF (Y2<=BY AND BY<=Y2+B2) THEN BXV=-BXV:BX= 2:BYV=-B
YV:BEEP 1:GOTO 8080
8050 IF BX=38 THEN IF (Y1<=BY AND BY<=Y1+B1) THEN BXV=-BXV:BX=BX+BXV:BEEP 1
8055 IF BX=37 AND BY=1 THEN IF (Y1<=BY AND BY<=Y1+B1) THEN BXV=-BXV:BX=37:BYV=-B
YV:BY=1:BEEP 1:GOTO 8080
8060 IF BX=0 OR BX=39 THEN MS=1
8070 IF BY=0 OR BY=23 THEN BYV=-BYV:BY=BY+BYV:BEEP 1
8080 COLOR 7:LOCATE BX,BY:PRINT "●"
8090 BEEP 0
8095 FOR T=0 TO TT:NEXT
8100 RETURN
8990 '
9000 '                        POINT
9005 FOR T=0 TO 50:BEEP 1:FOR I=0 TO 5:NEXT:BEEP 0:NEXT
9010 IF BX= 0 THEN P1=P1+1
9020 IF BX=39 THEN P2=P2+1
9030 FOR I=1 TO 5
9040      COLOR 2:LOCATE 10,8+I:PRINT PO$(P2,I)
9050      COLOR 1:LOCATE 25,8+I:PRINT PO$(P1,I)
9060 NEXT
9070 FOR T=0 TO 1500+TT*5:NEXT
9080 MS=0:BXV=-BXV
9090 RETURN
9990 '
10000 '                       GAME OVER
10010 IF P1=PMAX THEN WIN=1 ELSE WIN=2
10020 FOR I=1 TO 5
10030    COLOR WIN:LOCATE  7,15+I:PRINT PO$(WIN,I)
10040 NEXT
10050 '                 ----+----1----+----2
10060 LOCATE 14,15:PRINT "[graphic characters]"
10070 LOCATE 14,16:PRINT "[graphic characters]"
10080 LOCATE 14,17:PRINT "[graphic characters]"
10090 LOCATE 14,18:PRINT "[graphic characters]"
10100 LOCATE 14,19:PRINT "[graphic characters]"
10110 LOCATE 14,20:PRINT "[graphic characters]"
10120 '
10200 FOR T=0 TO 15000+TT*10:NEXT
10210 RUN
```



★友人Mとラーメンを食べにいったとき，ボクの食べていたアイスがMのラーメンに飛び込み「ラーメンアイス」ができてしまった。影さんも一度食べてみては？（三重県四日市市・大泉　晴16才）……【影：これは売れる！ラーメン屋のおじさんに教えてあげよう！】

PC-9801/286シリーズ（N88-日本語BASIC(86)）用



ブロックを押していくタイプのパズルゲーム

KEYS（キーズ）

サザンSOFT

内　容

パズルゲーム。8人の仲間を助けだしてください。

操作方法

テンキー………2，4，6，8キーで
　　　　　　　下，左，右，上
スペース・キー…GIVE UP

ゲームの機能としくみ

10秒くらい待つとタイトル画面がでてきます。一度スペース・キーを押すと「Dark or Bright?」とでてきます。

①Dark……レンガ部分が見えなくなる。1回クリアした人はチャレンジしてください。ラウンド・ボーナスは大きいです。

②Bright…普通のモード。ボーナスはDarkの約$\frac{1}{2}$くらい。

ゲーム・オーバーはギブアップか時間がなくなったときです。今回は面が少ないので，コンティニューはつけませんでした。エンディングのとき1面～6面までの評価がでてきます。

僕は自分で作ったにもかかわらずトータル・スコアは$\frac{82}{100}$，つまり82点が最高です。面は8面まであり，7面はひと息つくボーナスみたいなもので8面はすんごくむずかしいです。

ゲーム面ヒント

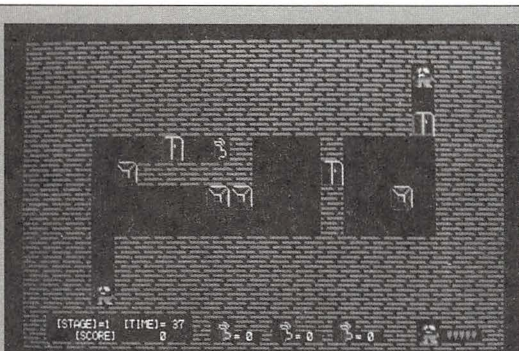
1面…簡単
2面…最初でひっかからないように
3面…右下のブロックの固まりを
4面…青カギ連2
5面…最初をよ～く考えてください。
6面…2面＋3面のような面
8面…フッフッフ

苦労した点

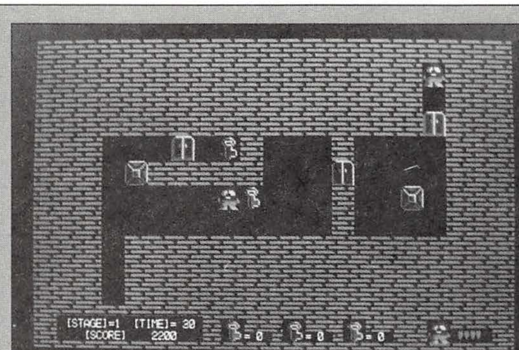
同じデータから各3色のパーツを作るのは3日くらい考えて作りました。あとは，エンディングの得点をだすために一番早い時間でクリアした時間を調べるのがとても大変でした。

改　造

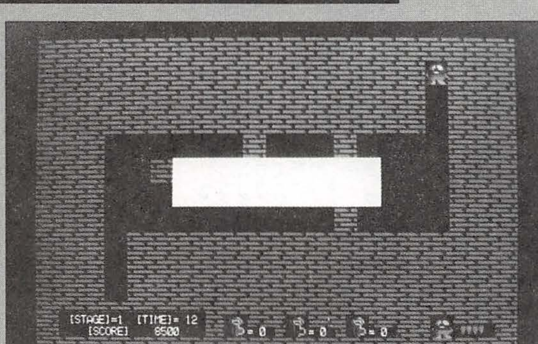
自分で面を作ってみてください。思ったよりずいぶんむずかしいですよ。変数については**第2図**を参考にしてください。



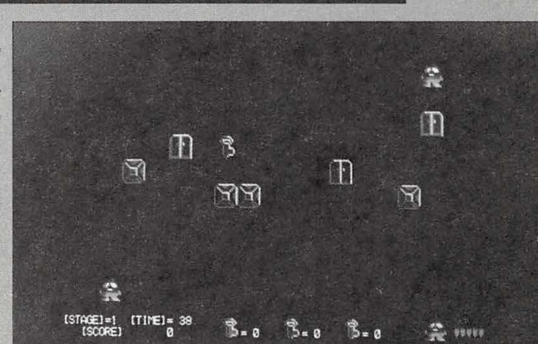
◀《写真1》主人公を上下左右に動かして扉を開けて仲間を助けにいきます



◀《写真2》同じ色のブロックをぶつけあうとカギができます

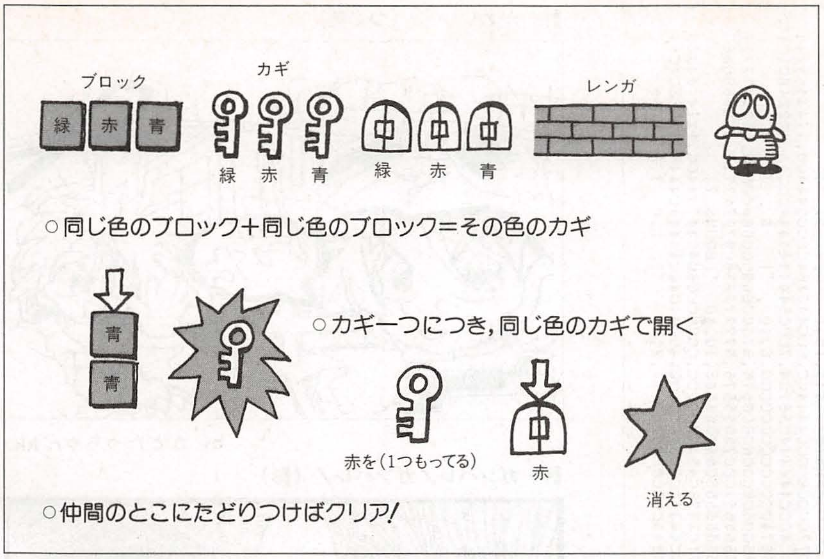


▶《写真3》仲間のところまでいくことができると面クリアになります



▶《写真4》モードをDarkにしてゲームをしてみるとレンガが見えなくなります

★今さら遅いですけど，「寒天フォンデュ」をやるかたは，後片付けが地獄だということを忘れないでください。載ったからにはフォローしなければなりませんね（しくしく）。（宮城県宮城郡・国士無双16才メス）……【影：今度作りにきてください。カニを用意して待ってます。】



《第１図》ゲームの説明

打ち込み

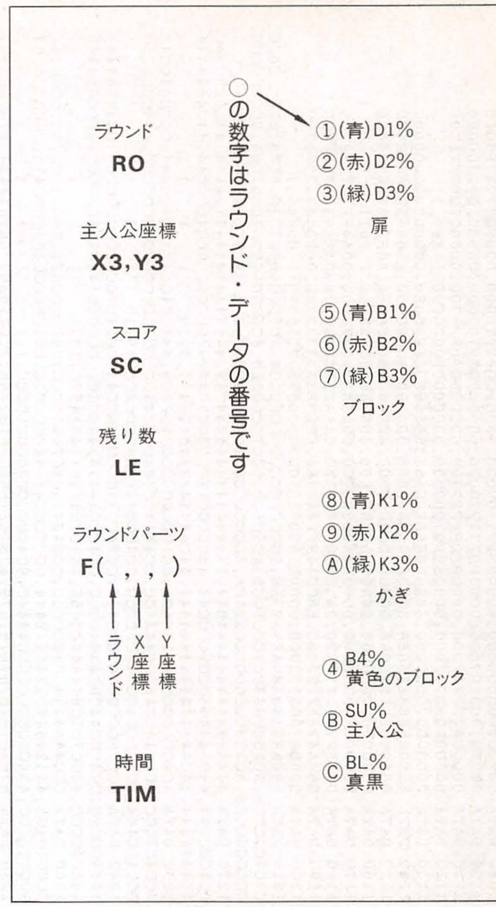
BASICをたちあげたあと，プログラムを打ち込んでRUNでスタート！

最後に

ALL BASICです。でもこの本の名前も「BASIC」だから許してください。

個人的だけど，「サザンオールスターズ」の曲を聞いてみてください。とてもすばらしく僕も今はまっているのです。だから名前も，「サザンSOFT」にしました。これからも一生懸命がんばりますので，ぜひ，よろしく。ちなみに今回が初投稿です。

★　★



《第２図》変数など

PC-9801/286

KEYSのプログラム・リスト

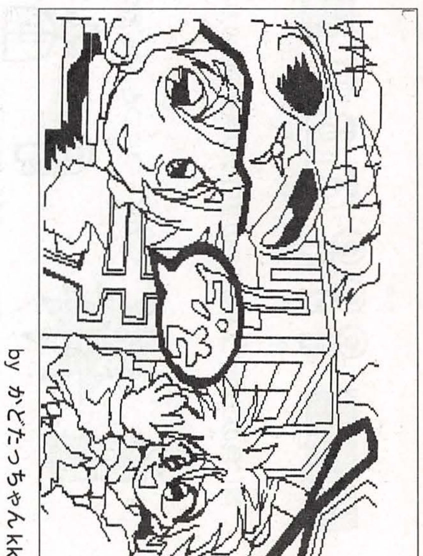
```
10 '  ┌─ PC-9801シリーズ ──────────────────
20 '  │          [  KEYS  ]              │
30 '  └────────────── PROGRAMD BY Y.U ──┘
40 CLEAR ,&H9000:CONSOLE ,,0,1:SCREEN 3:COLOR ,,,,2:CLS 3
50 DIM BL%(241),D1%(241),D2%(241),D3%(241),B1%(241),B2%(241),B3%(241),K1%(241),K
2%(241),K3%(241),B4%(241),SU%(241),F(10,20,20):GOTO 250
60 '═══════[ BEEP AND WAIT ]═══════
70 FOR A=1 TO SS:NEXT:RETURN          '     スピード調整
80 FOR A=1 TO BB:BEEP 1:NEXT:BEEP 0:RETURN    '     BEEP(1)
90 FOR A=1 TO BB:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:RETURN    '     BEEP(2)
100 IF INP(&HE9)=191 THEN RETURN ELSE GOTO 100  '    SPCキーによる調整
110 '═══════[ DATA読み込み ]═══════
120 RESTORE:FOR A=1 TO 8:FOR B=1 TO 6:READ A$:FOR C=1 TO 3:J=VAL(MID$(A$,C,1)):V
(A,C,B)=J:NEXT C,B,A:FOR A=1 TO 6:READ BE(A):NEXT
130 CLS 2:GET(2,2)-(31,31),BL%:CO=1:GOSUB 190:GET(2,2)-(31,31),D1%:CO=2:GOSUB 19
0:GET(2,2)-(31,31),D2%:CO=3:GOSUB 190:GET(2,2)-(31,31),D3%
140 RESTORE 1050:CO=1:GOSUB 200:GET(2,2)-(31,31),B1%:RESTORE 1050:CO=2:GOSUB 200
:GET(2,2)-(31,31),B2%:RESTORE 1050:CO=3:GOSUB 200:GET(2,2)-(31,31),B3%
150 CO=1:GOSUB 200:GET(2,2)-(31,31),K1%:RESTORE 1090:CO=2:GOSUB 200:GET(2,2)-(31
,31),K2%:RESTORE 1090:CO=3:GOSUB 200:GET(2,2)-(31,31),K3%:CO=0
160 GOSUB 200:GET(2,2)-(31,31),B4%:GOSUB 200:GET(2,2)-(31,31),SU%
170 RESTORE 1210:FOR ST=0 TO 8:FOR Y=1 TO 10:READ A$:FOR X=1 TO 19:A=VAL("&h"+MI
D$(A$,X,1)):F(ST,X,Y)=A:NEXT X,Y:READ VX(ST),VY(ST):NEXT ST:IF GO=1 THEN RETURN
180 GOTO 270
190 RESTORE 1010 '────── 色判別 ────── Pが明るい色  Qが暗い色
200 FOR Y=1 TO 15:READ A$:FOR X=1 TO 15:C$=MID$(A$,X,1)
210 IF CO=1 THEN IF C$="P" THEN C$="1" ELSE IF C$="Q" THEN C$="9"
220 IF CO=2 THEN IF C$="P" THEN C$="2" ELSE IF C$="Q" THEN C$="A"
230 IF CO=3 THEN IF C$="P" THEN C$="4" ELSE IF C$="Q" THEN C$="C"
240 C=VAL("&H"+C$):LINE(X*2,Y*2)-(X*2+1,Y*2+1),C:NEXT X,Y:RETURN
250 '═══════[ TITLE ]═══════
260 SCREEN 3,,1:PRINT "しばらくお待ち下さい":GOTO 110
270 TY=2:SCREEN 3,,0:LE=5:RO=0:SC=0:CLS 3:GOSUB 300:EN=1:RO=0:GOSUB 580:RO=1:EN=
0:LOCATE 27,18:PRINT "HIT SPACE KEY":LOCATE 8,20:PRINT "KEYS PROGRA
MED BY Y.USIZIMA  1993":GOSUB 100
280 SS=5000:CLS 3:GOSUB 70:LOCATE 20,10:INPUT "(1)dark   (2)bright";TY:I
F TY<> 1 AND TY<>2 THEN CLS:TY=2:GOSUB 540 ELSE CLS:GOSUB 540
290 '═══════[ 画面設定 ]═══════
300 FOR A=0 TO 12:FOR B=0 TO 20:IF TY=1 THEN PUT(B*30+5,A*30+5),BL%,PSET ELSE IF
 TY=2 THEN PUT(B*30+5,A*30+5),B4%,PSET
310 NEXT B,A:PUT(250,355),K1%,PSET:PUT(330,355),K2%,PSET:PUT(410,355),K3%,PSET:P
UT(520,355),SU%,PSET:LINE(550,365)-(605,384),0,BF:LINE(35,350)-(225,384),0,BF
320 FOR A=1 TO 3:LINE(A*80+200,370)-(A*80+235,384),0,BF:NEXT:RETURN
330 LOCATE 6,22:PRINT USING"[STAGE]=#  [TIME]=###";RO,TIM
340 LOCATE 9,23:PRINT USING"[SCORE] #######      =##      =##       =##";S
C,K(1),K(2),K(3):COLOR 2:LOCATE 70,23:PRINT STRING$(LE,"♡")+SPACE$(6-LE):COLOR 7
:RETURN
350 '═══════[ ENDING ]═══════
360 GO=1:GOSUB 170
370 CLS 3:LOCATE 28,12:PRINT "ENDING BEGIN ":SS=30000:GOSUB 70:CLS
380 EN=1:FOR RO=1 TO 6:COLOR RO:GOSUB 580:FOR A=1 TO 40:ROLL ,8:NEXT:SS=2500:GOS
UB 70:LOCATE 40,RO*3-1:PRINT USING"[ROUND]  #    BEST=[TIME] ###";RO,BE(RO)
390 J=INT((BE(RO)/TE(RO))*100):V=V+J:LOCATE 45,RO*3:PRINT USING"USE=[TIME] ###
     ### [TEN]";TE(RO),J:SS=10000:GOSUB 70:CLS 2:NEXT:COLOR 7:RO=0
400 GOSUB 580:SS=10000:GOSUB 70:CLS:PAINT(0,0),5:LOCATE 23,22:LINE(180,320)-(460
,380),0,BF:PRINT USING"[TOTAL SCORE] #######   [TOTAL] ###";SC,V/6:LINE(35,35)-(6
05,335),0,BF:RO=RO+1:IF RO=9 THEN RO=0:GOTO 400 ELSE GOTO 400
410 '═══════[ キャラ表示 ]═══════
420 PUT(XX*30+5,YY*30+5),D1%,PSET:RETURN       '    青い扉
430 PUT(XX*30+5,YY*30+5),D2%,PSET:RETURN       '    赤い扉
440 PUT(XX*30+5,YY*30+5),D3%,PSET:RETURN       '    緑の扉
450 PUT(X1*30+5,Y1*30+5),B1%,PSET:RETURN       '    青いブロック
460 PUT(X1*30+5,Y1*30+5),B2%,PSET:RETURN       '    赤いブロック
470 PUT(X1*30+5,Y1*30+5),B3%,PSET:RETURN       '    緑のブロック
480 PUT(X2*30+5,Y2*30+5),K1%,PSET:RETURN       '    青い鍵
490 PUT(X2*30+5,Y2*30+5),K2%,PSET:RETURN       '    赤い鍵
500 PUT(X2*30+5,Y2*30+5),K3%,PSET:RETURN       '    緑の鍵
510 PUT(X4*30+5,Y4*30+5),B4%,PSET:RETURN       '    黄色いブロック
```

★これといってない。(千葉県市原市・山本秀和20才)……【影：ないならだすな。だすなら読むな。読むなら買うな。って全然言ってることわかんないね。ゴミンゴミン。ところでさあ，□○○カ□「西」のボスを倒したところで行きづまっちゃったんだけど誰か助けてくれ。】

```
520 PUT(X3*30+5,Y3*30+5),SU%,PSET:RETURN         '  主人公のムックン
530 PUT(X5*30+5,Y5*30+5),BL%,PSET:RETURN         '  真黒
540 '═══════[  メイン  ]═══════
550 FOR A=1 TO 3:K(A)=0:NEXT:TIM=RO*40:GOSUB 290
560 FOR N=1 TO 6:FOR M=1 TO 3:IF V(RO,M,N)=1 THEN X1=M+8:Y1=N+2:GOSUB 450
570 NEXT M,N:SS=20000:GOSUB 70:GOSUB 330
580 FOR Y=1 TO 10:FOR X=1 TO 19:W=F(RO,X,Y):BB=10:GOSUB 90
590 IF W= 1 THEN XX=X:YY=Y:GOSUB 420          '   DATAは16進数で、
600 IF W= 2 THEN XX=X:YY=Y:GOSUB 430          '   各パーツは以下のとうり
610 IF W= 3 THEN XX=X:YY=Y:GOSUB 440          '   で、1からCまでです。
620 IF W= 5 THEN X1=X:Y1=Y:GOSUB 450          '   1．青扉    7．緑ブ
630 IF W= 6 THEN X1=X:Y1=Y:GOSUB 460          '   2．赤扉    8．青鍵
640 IF W= 7 THEN X1=X:Y1=Y:GOSUB 470          '   3．緑扉    9．赤鍵
650 IF W= 8 THEN X2=X:Y2=Y:GOSUB 480          '   4．黄ブ    A．緑鍵
660 IF W= 9 THEN X2=X:Y2=Y:GOSUB 490          '   5．青ブ    B．主人公
670 IF W=10 THEN X2=X:Y2=Y:GOSUB 500          '   6．赤ブ    C．空白
680 IF W=11 THEN X3=X:Y3=Y:GOSUB 520          '
690 IF W=12 THEN X5=X:Y5=Y:GOSUB 530          '
700 IF W=4 THEN IF TY=2 THEN X4=X:Y4=Y:GOSUB 510 ELSE X5=X:Y5=Y:GOSUB 530
710 NEXT X,Y:IF EN=1 THEN RETURN ELSE GOSUB 330:X3=VX(RO):Y3=VY(RO):GOSUB 520
720 '═══════[  MOVE  ]═══════
730 SS=500:GOSUB 70:GOSUB 330
740 STIM=VAL(MID$(TIME$,8,1)):IF STIM<>TM THEN TIM=TIM-1:TM=STIM
750 IF TIM=0 THEN GOTO 920 ELSE IF INP(&HE9)=191 THEN GOTO 920
760 I0=INP(&HE0):I1=INP(&HE1):IF I1=254 THEN SX=0:SY=-1:GOTO 780 ELSE IF I0=251
THEN SX=0:SY=1:GOTO 780 ELSE IF I0=239 THEN SX=-1:SY=0:GOTO 780
770 IF I0=191 THEN SX=1:SY=0:GOTO 780 ELSE GOTO 730
780 IF X3+SX=0 OR X3+SX=20 OR Y3+SY=0 OR Y3+SY=11 THEN GOTO 730
790 Q=F(RO,X3+SX,Y3+SY):IF Q=4 THEN GOTO 730 ELSE IF Q=1 OR Q=2 OR Q=3 THEN IF K
(Q)>=1 THEN GOTO 860 ELSE GOTO 730
800 IF Q=11 THEN X5=X3:Y5=Y3:GOSUB 530:GOTO 890
810 IF Q=8 OR Q=9 OR Q=10 THEN X5=X3:Y5=Y3:GOSUB 530:X3=X3+SX:Y3=Y3+SY:F(RO,X3,Y
3)=12:K(Q-7)=K(Q-7)+1:BB=50:GOSUB 80:GOSUB 90:SC=SC+100*RO:GOSUB 520:GOTO 730
820 IF Q=5 OR Q=6 OR Q=7 THEN IF F(RO,SX*2+X3,SY*2+Y3)=Q THEN X5=X3:Y5=Y3:GOSUB
530:X3=X3+SX:Y3=Y3+SY:GOSUB 520:F(RO,X3,Y3)=12:BB=1000:GOSUB 90:SC=SC+300*RO:F(R
O,X3+SX,Y3+SY)=Q+3:GOTO 870
830 IF Q=5 OR Q=6 OR Q=7 THEN IF F(RO,SX*2+X3,SY*2+Y3)=12 THEN X5=X3:Y5=Y3:GOSUB
 530:X3=X3+SX:Y3=Y3+SY:GOSUB 520:F(RO,X3,Y3)=12:F(RO,X3+SX,Y3+SY)=Q:BB=100:GOSUB
 90 ELSE GOTO 720
840 X1=X3+SX:Y1=Y3+SY:IF Q=5 THEN GOSUB 450:GOTO 730 ELSE IF Q=6 THEN GOSUB 460:
GOTO 730 ELSE IF Q=7 THEN GOSUB 470:GOTO 730
850 X5=X3:Y5=Y3:GOSUB 530:X3=X3+SX:Y3=Y3+SY:BB=100:GOSUB 80:GOSUB 520:GOTO 730
860 K(Q)=K(Q)-1:GOSUB 330:BB=500:GOSUB 80:SC=SC+500*RO:X5=X3:Y5=Y3:GOSUB 530:X3=
X3+SX:Y3=Y3+SY:F(RO,X3,Y3)=12:GOSUB 520:GOTO 730
870 X2=X3+SX:Y2=Y3+SY:IF Q=5 THEN GOSUB 480 ELSE IF Q=6 THEN GOSUB 490 ELSE IF Q
=7 THEN GOSUB 500
880 GOTO 730
890 '═══════[  STAGE  CLEAR  ]═══════
900 LINE(184,155)-(455,213),7,BF:COLOR 1:LOCATE 29,10:PRINT "STAGE CLEAR":
LOCATE 25,12:PRINT "GIVE SCORE ! ";RO*3000+TIM*100*(3-TY);"  STAGE UP":SC=SC+RO*
3000+TIM*100*(3-TY):COLOR 7:GOSUB 330:RO=RO+1:GOSUB 100:CLS
910 TE(RO-1)=(RO-1)*40-TIM:IF RO=9 THEN SC=SC+100000!*LE:GOTO 350 ELSE GOTO 540
920 '═══════[  GAME  OVER  ]═══════
930 GO=1:LE=LE-1:IF LE=-1 THEN 940 ELSE GOSUB 330:GOSUB 170:GO=0:GOTO 540
940 LINE(184,155)-(455,213),2,BF:LOCATE 28,11:PRINT "G A M E  O V E R":SS=10
000:GOSUB 70:GOSUB 100:GO=0
950 CLS 3:LOCATE 24,10:PRINT "CONTENU ?    (Y/N)"
960 IF INKEY$="Y" THEN CLS:LE=5:GOTO 540
970 IF INKEY$="N" THEN CLS 3:GOTO 250 ELSE GOTO 960
980 '═══════[  DATA  ]═══════
990 DATA 010,110,010,010,010,010,010,101,001,010,100,111,110,001,010,001,101,010
,101,101,101,011,001,001,111,100,110,001,001,111,111,100,110,101,101,111
1000 DATA 111,101,001,001,001,001,111,101,111,101,101,111,10,38,33,50,30,70
1010 DATA 00F777777777700,0FPPPPP7PPPPP70,FPQQQQP7PQQQQP7,FPQQQQP7PQQQQP7
1020 DATA FPQQQQP7PQQQQP7,FPQQQFP7P7QQQP7,FPQQQFP7P7QQQP7,FPQQQQP7PQQQQP7
1030 DATA FPQQQQP7PQQQQP7,FPQQQQP7PQQQQP7,FPQQQQP7PQQQQP7,FPQQQQP7PQQQQP7
1040 DATA FPQQQQP7PQQQQP7,FPPPPPP7PPPPPP7,FFFFFFFFFFFFFF7'[ Door ]
1050 DATA 00F777777777700,0FQQQPPPPPQQQ70,FQ7QQQPPPQQQ7Q7,FQQ7QQQQQQQ7QQ7
1060 DATA FQQQ7QQQQQ7QQQ7,FQQQQ77777QQQP7,FQQQQFQPP7QQPP7,FQQQQFQQP7QQPP7
1070 DATA FQQQQFQQQ7QQPP7,FQQQQFFFF7QQQP7,FQQQFQQQQQFQQQ7,FQQFQQQQQPQFQQ7
1080 DATA FQFQQQQQQQPQFQ7,0FQQQQQQQQQPQF0,00FFFFFFFFFFF00'[ Block ]
```

```
1090 DATA 000000000000000,00000FFF7700000,0000FQQPPP70000,000FQ77777P7000
1100 DATA 000FQ70007P7000,0000FQ777P70000,00000FQPP700000,00000FQPP700000
1110 DATA 00000FQPP777000,00000FQPPPPP700,00000FQPPPPP700,00000FQPPPPP700
1120 DATA 00000FQPP777000,000000FQ7000000,0000000F0000000'[ Key ]
1130 DATA 000000000000000,66666666EE06666,666666666E06666,000000000000000
1140 DATA 6EE066666666666,66E066666666666,000000000000000,6666666666EE066
1150 DATA 66666666666E066,000000000000000,6EE066666666666,66E066666666666
1160 DATA 000000000000000,6666666666EE066,66666666666E066'[ yellow Block ]
1170 DATA 000000AA2200000,0000AAA22220000,000AAA222222000,00AAFF727772200
1180 DATA 0AAFF7727777220,0AAFF7020777220,0AAA22222222220,0AAAA2777222220
1190 DATA 06AAA2222222260,E6CC44FFF444466,EEBBB3333333366,00BB33333333300
1200 DATA 000BB3303333000,00DDD550D555500,0DDD5550DD55550'[ Mukkn ]
1210 DATA  89A89A89A89A89A8,9CCCCCCCCCCCCCC9,AC5C5C666C7C7CC65CA,8C5C5C6CC
C7C7C7CCC8,9C55CC666CC7CCC5CC9,AC5C5C6CCCC7CCCC6C8,8C5C5C666CC7CC57CC8,9CCCCCCCC
CCCCCCCCC9,AC123CCCCCCCCC321CA,8CCCCCCCCCCCCCCCCCC8,0,0   '[ Title ]
1220 DATA 4444444444444444B44,4444444444444444C44,4444444444444444144,44CCC3C94C
CC4CCCC44,44C544444CCC2CCCC44,44CCCCC77CCC4CC5C44,44CCCCCCCCCC4CCCC44,44C4444444
444444444,44C44444444444444444,44C44444444444444444,3,10   '[   1   ]
1230 DATA AC4CCCCCCCCCC1CC5C4,6C1CCCCCCCCCC1CC2C6,444CC4CC424CC4CC447,CCCC54CC42
4CC4C7CCC,CC4444CC4B4CC4444CC,CC4444CC444CC4444CC,CCCCCCCCCCCCCCCCCCC,444CCCCC6C
6CC4CC444,5C3CCCC4CCC45C5CCCC,CC4CCC444444CCCC4CC,19,10   '[   2   ]
1240 DATA CCC56CCCCCCCCCCC444,CC74CC44CCCCCCCCC44,CCC4C7CCCCCCCCCCCC4,CC44C64444
4444CCCCC,CC4CCC44CBC4444CCCC,CC4CCC443444444CCCC,CCCCCC444C131C2CCCC,4CCCC54444
444C3CCCC,44CC7C2C8444444C656,444CCC444444444457C,15,4   '[   3   ]
1250 DATA CCC44A4444CC4CCCCCC,CCC46674C1C74C5CCCC,C6CCCCC624C74C444CC,5CCCCC6444
CCCC1C4C5,44424444B2244442444,CCCCCCC44444CCCCC1C,C55C66CCC463CCCC472,CCCCCCCCC4
3CCCCCCCC,434CCCCCCCCCCC4444C,8C4CCCCCC4CCCC1CCCC,1,1   '[   4   ]
1260 DATA 6767676767676767676,6767657667676767766,7767766677667644444,4767667CC7
CC6767444,4767676 6CCC66676744,4767766C77CC6767644,4676767767676776764,4767676444
676767674,4CCCC44444444467674,4CCCCC765B676767444,10,5   '[   5   ]
1270 DATA CCCCCCCCCCCCCCCCCCC,4C77CCCCCCCCC4444CC,CCC445564CCCCC444CC,7744444444
4333344CC,77C466C4822CCCCC7CC,CCC4CCC444444C567C4,7CCC5444444444CCC4A,42224BC1C1
C1C1CC443,47664444444444445C7C7,45674CCCCCCCCCCCCCC,6,10   '[   6   ]
1280 DATA 4C6666C6CCC6C666674,575CC6C6CCC6C6CC575,575CC666CCC666CC575,5757777777
777777575,57589A89ABA98A98575,57555557CCC75555575,577777776C677777775,566666666C
666666665,566777775C577777665,555555555C555555555,10,10   '[BOUNS 7]
1290 DATA C1CCC2CCCCCC1C44C2C,171C2526C454CCCCCCC,CCCCCCC6C4C447444CC,12144444CC
C64CC44CC,CCC44B444CC641244CC,5CC44344CCC54CCCCCC,4CC44C4CC44444C4444,6CCCCC4C54
5554CC17C,6CCCCCCCC5CCC4CCC11,66245CCCCCCCC111117,2,9   '[  L.8  ]
```

評…かわいい♡（つぐ美）



by かどたっちゃんkk.

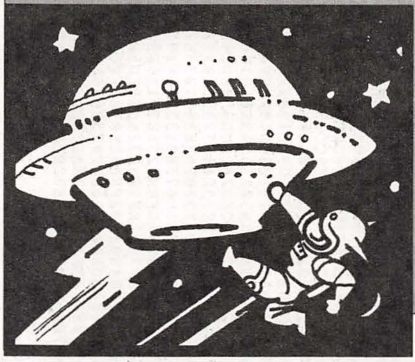
評…ガンバレ！ガンバレ！（影）



by 弾上らんめえ

★ベーマガを買いはじめてはや1年。いまだにOFに載るコツがわからない。(広島市・NARCH16才)……【影：というわけで，今月の議題は「どうすればOFに載ることができるか」を考えてみたいと思います。何か意見は？つぐ美：うーん…。ラピスとか…。】

X1シリーズ(CZ8FB01 V1.0)用



巨大戦艦との戦いがあついシューティング・ゲーム

MISSION

ミッション

宮下　智基

内容

ジョイスティックまたはテンキーで自機を操作し，ボタンまたはスペース・キーで弾を撃ちます。画面の上のほうにあるのが自分のシールドの残量で，これがなくなるとゲーム・オーバーです。一つのラウンドは三つの場面にわかれていますが，それぞれの内容はつぎのとおりです。

1. 敵の偵察機との遭遇です。敵がやってくるので，弾を撃ちこんで破壊してください。
2. 敵に察知されたあなたは，敵艦からの遠距離攻撃を受けてしまいます。大型ミサイルが飛んでくるので，ひたすら逃げまわってください。なお，ミサイルの爆発にまきこまれるだけで大ダメージをくらいます。
3. 目標の敵艦との対決です。敵艦の弾は炸裂(さくれつ)するタイプで，この炸裂にまきこまれるだけでダメージをくらいます。

また，敵艦は強力な兵器も装備しているので注意してください。

プログラムについて

プログラムは，マシン語とPCG定義の部分と，メイン・プログラムの二つにわかれているので，それぞれ入力して，順に実行してください。マシン語のデータにはチェック・サムがついているので暴走したりはしないと思いますが，メイン・プログラムのほうで，POKE文やCALL文をまちがえたら終わりなので注意してください。どちらとも実行前にセーブをしたほうがいいですね。

その他

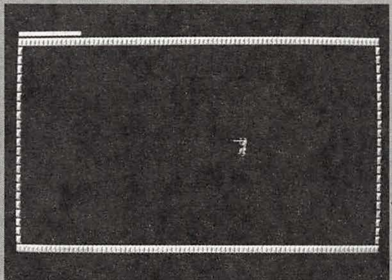
全5ラウンドです。シューティング・ゲームにしては連射性が悪いのですが，ゲームのバランスを考えた結果です。気にいらない人もいるかと思いますが，とりあえず最後までやってみてください。また，このゲームは敵の弾と自機の速度が同じなため，後ろへ下がりながら攻撃をすれば安全，というテクニックがありますが，ジョイスティックでないとできません。それから，自機のシールドの残量はラウンドごとに増えていきます。

CHECKER FLAG

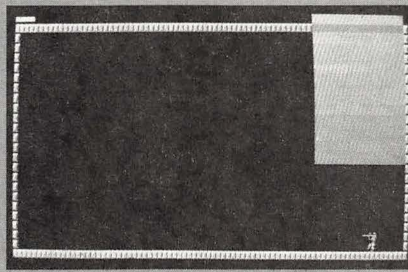
編：マシン語を使用した超大作！その割には画面がさびしいですけど。

Dr.D：なるほど，なにかスカスカした印象を受けるのう。グラフィックを使って背景を入れるなり，また宮下くんがグラフィックが苦手なら，友達で絵がうまい人に手伝ってもらうなりするといい。

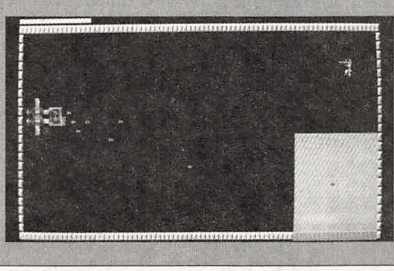
影：横シューティングのゲームを作る人は，画面左右に壁は作らないほうがいいよ。なんか密室か額の中でゲームしてるみたいだもん。スコーンといこう，スコーンと！



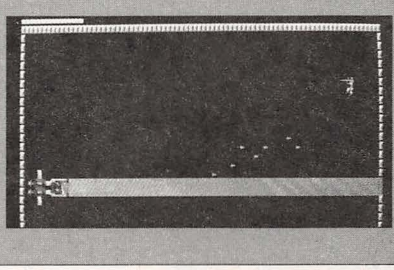
◀《写真1》敵戦艦からの偵察機との対決！意外と耐久力があるぞ



◀《写真2》ステージ2では大型ミサイルが飛んでくるのでよけてください



◀《写真3》ステージ3で巨大戦艦との対決となります



◀《写真4》ボスキャラはダメージが一定数いくと攻撃方法が変わります

★3月号122ページより。先日，修学旅行で長野県に行ってきました。長野県の猿はしゃべりませんね。無口なのでしょうか。(兵庫県小野市・林　将也17才)……【影：……。つぐ実：あら，今月の影さん，無口ねー。どうしたのかしら。なんだ，眠ってるのね。】

《リスト1》MISSIONのPCG定義プログラム・リスト

```
10 CLEAR &HDFFF :CLS
20 LOCATE 10,10:PRINT "WAIT A MOMENT"
30 RESTORE 460  :N=460  :AD=&HE000 :FOR I=0 TO 97 :GOSUB 70 :N=N+10 :NEXT I
40 RESTORE 1450 :N=1450 :AD=&HF000 :FOR I=0 TO 9  :GOSUB 70 :N=N+10 :NEXT I
50 GOSUB 120    :PRINT "COMPLETE"  :END
60 '
70 READ A$,B$   :S=0 :FOR T=0 TO 30 :A=VAL("&H"+MID$(A$,2*T+1,2))
80 B=VAL("&H"+B$) :POKE AD,A :S=S+A :AD=AD+1 :NEXT T
90 IF (S MOD 256)<>B THEN PRINT "ERROR IN ";N :BEEP :END
100 RETURN
110 '
120 DEFCHR$(176)=HEXCHR$("FFFFFDFDFDFDFF00FFFEC0D0C0C08000FFFEFCF4E4FC8000")
130 DEFCHR$(177)=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000000000000000000")
140 DEFCHR$(178)=HEXCHR$("00007F0000000000000080000000000000007F0000000000")
150 DEFCHR$(179)=HEXCHR$("0002FF10000100000F020000000000000F02FF181C0E0200")
160 DEFCHR$(180)=HEXCHR$("1E02FF3F7FFC1E281E1E005EBEF0203C1E02FF41A1F85414")
170 DEFCHR$(181)=HEXCHR$("AAAAAAA2551555555555555AAAAAAAA8AAAAAAA57751757")
180 DEFCHR$(182)=HEXCHR$("00070F1F00700001080B11200E7E000100070F1E0E000000")
190 DEFCHR$(183)=HEXCHR$("54FEBC30787C00C07C9E7C40808038F8289E3C30787C3800")
200 DEFCHR$(184)=HEXCHR$("00000000008142A000000070F376B5500000000000000000")
210 DEFCHR$(185)=HEXCHR$("0000000000000000000000F8FFFFFFFFFF00000000000000")
220 DEFCHR$(186)=HEXCHR$("000000000000000000000080C080E0E000000000000060F0F0")
230 DEFCHR$(187)=HEXCHR$("150A0500000000002A15020000000000000000000000000")
240 DEFCHR$(188)=HEXCHR$("40AA55280000000BF55AA54000000000000000000000000")
250 DEFCHR$(189)=HEXCHR$("008000000000000806080000000000006000000000000000")
260 DEFCHR$(190)=HEXCHR$("000000000000000000000FFFF00000000000FFFF000000")
270 DEFCHR$(191)=HEXCHR$("00000000C3C30000000000FFFF00000000000603C3C6000")
280 DEFCHR$(192)=HEXCHR$("1C000C7A7A0C001CE3FFF3A5A5F3FFE30000703C3C700000")
290 DEFCHR$(193)=HEXCHR$("06FF00070700FF06F800FFF8F8FF00F8F000FE0000FE00F0")
300 DEFCHR$(194)=HEXCHR$("FCFEFFFFFFFFFFFFBF5F2F170B020100FFFF7FBF5F57AB55")
310 DEFCHR$(195)=HEXCHR$("0A05A050A8542A051F7F5FAF57AA551A0000000000000000")
320 DEFCHR$(196)=HEXCHR$("AA55AAFFFF00AA55FFFFFFD5ABFF55AA000000D5AB000000")
330 DEFCHR$(197)=HEXCHR$("A854AA150201005 0F8FEFFFFFFFFFEA80000000000000000")
340 DEFCHR$(198)=HEXCHR$("0000FFFF55FF00000000FFFFFFAA00000000FFFFFFFF0000")
350 DEFCHR$(199)=HEXCHR$("001018D1CB10084000C0C0E0E0C0C0004018D8FBFBD81840")
360 DEFCHR$(200)=HEXCHR$("7FEEFFC0A8552A102A44D5BF57AA55107FFFD58000000010")
370 DEFCHR$(201)=HEXCHR$("FFAA00FE3E47AA08AA0000FEFEBF5508FFFF000000000008")
380 DEFCHR$(202)=HEXCHR$("FFAA0F0F0F2F0F0FAA00707070E8E8E8FFFF2828284C0C0C")
390 DEFCHR$(203)=HEXCHR$("E4A4F8FCFFFEFFFFBF1F040270391908F8F8000070381808")
400 DEFCHR$(204)=HEXCHR$("102050AA55FFEE7F105FAF55AAD544001000000080D5FF55")
410 DEFCHR$(205)=HEXCHR$("08FE3F865400AAFF08FFFF7EAA00000008000000000FFDD")
420 DEFCHR$(206)=HEXCHR$("0F2F2F070707AAFFECECEC76767700004E0E4E272727FFDD")
430 DEFCHR$(207)=HEXCHR$("FFFEFEFFFEF8A4E4000901000 0841F1F0008008080C0F8D8")
440 RETURN
450 '
460  DATA 1814CDCAE7C9CDC7E9C9CD38EAC9CDD3E9C9CD04EAC93A39EFFE0120021805,E7
470  DATA CD5EF01803CDDCF078FE01284DFE17284979FE0A2844FE482840C5E1ED4B00,BA
480  DATA EF1147E0CD00F01804B1B1B100ED4B00EF041147E0CD00F0E5C1ED4300EF11,09
490  DATA 64E0CD00F01804B2B3B400ED4B00EF041175E0CD00F01804B1B6B7003A39EF,20
500  DATA B7200218133E0E061CED7905ED78CB6F3E0020023E2018040619ED78FE2028,20
510  DATA 073E003236EF184A3A36EFFE0120021841 3E013236EF06033A61EFFEE52002,05
520  DATA 06062104EF7EFE002808232323 0520F51821CD08E8360123ED5B00EF732372,DE
530  DATA CDE1E0CDE7E7180F06FF0E107F0D20FC0520F7C9CDE1E03A16EFFE01CA72E3,EB
540  DATA FE02CA4CE7ED4B02EF2A17EF1170EEE5A7ED52E120032100EECD16E118173E,D4
550  DATA 003219EF7E232217EFFE10D8D610F53E013219EFF1C9FE01200105FE022001,3D
560  DATA 04FE0320010CC5E1ED4B02EF1147E0CD00F0ED4B02EF041147E0CD00F0E5C1,BE
570  DATA 78FE0320021811FE172002180B79FE492002183AED4302EFED4B02EF119BE1,29
580  DATA CD00F0ED4B02EF04119FE1CD00F0CDA7E1CDCDE13A34EFFE012001C93A35EF,AC
590  DATA FE012001C9C316E0B8B9BA00BBBCBD000E021895211AEF3A19EFB72001C91E,E9
600  DATA 087EB7200218072323231D20F4C9ED4B02EF3601230C0C712370C916013A61,FB
610  DATA EFFEE5200216027A3259EF2104EF16033A61EFFEE5200216067EFE01200218,8F
620  DATA 042323185F234E2346ED4332EFCD49F03EB1ED79ED4B32EF0D2B712370CD49,F2
630  DATA F0ED78FEBE20021838FEBF20021832FEB12002182CFEBA2002183AFEBD2002,CA
640  DATA 1834FEB92002182EFEBC20021828FECB20021822FECF2002181C2B2B360023,7E
650  DATA 2318043EBEED7923152092 3A59EF3D3259EFC2DCE1183EE5D5C5E1CD15E811,D4
660  DATA 0010B7ED52E5C13E2FED79D1E12B2B36003A34EF3DC83234EFCD52E5CD91E2,B8
670  DATA 3E27ED7918BBD516501EFF7F1D20FC1520F7CDE7E7D1C916013A61EFFEE520,B3
680  DATA 0216027A3259EF211AEF16087EFE0120021804 23231859234E2346ED4332EF,F3
690  DATA CD49F03EB1ED79ED4B32EF0C2B712370CD49F0ED78FEBE20021832FEBF2002,61
700  DATA 182CFEB120021826FEB220021820FEB320021836FEB620021830FEB4200218,88
710  DATA 2AFEB7200218242B2B3600232318043EBFED7923152098 3A16EFFE012003CD,AC
720  DATA 54E43A59EF3D3259EF2080C9E5D5C5E1CD15E8110010B7ED52E5C13E2FED79,94
730  DATA D1E12B2B36003A35EF3DC83235EFCD91E2CDE7E7ED4340EFED5342EFCDBAF0,19
740  DATA ED4B40EFED5B42EF3E27ED7918A0CD6EEACDBFE5ED4B02EF2A17EFE511FFEE,35
750  DATA B7ED52E120032171EECD16E1FE01200105FE02200104C5E1ED4B02EF0D0D0D,7E
760  DATA 0D0D0D05052232EF26061122E4CD00F0042520F62A32EFE5C178FE06200218,5A
770  DATA 0AFE1520021804ED4302EFED4B02EF0D0D0D0D0D0D05053A34EFFE13300511,B1
780  DATA 22E41803112CE4CD00F0041136E4CD00F0041140E4CD00F004114AE4CD00F0,E1
790  DATA 041136E4CD00F0043A34EFFE0D30051122E41803112CE4CD00F0CDA7E1CDCD,8C
800  DATA E1C388E1B1B1B1B1B1B1B1B100C7C0C0C0C0C0C1B100B1B1C2B1B1B1B1,E7
810  DATA B1B100C7C3C4C5C6C8C9CACB00C7C3C4C5C6CCCDCECF00211AEF06087EB720,FD
820  DATA 02180A3A00EF234E91CC73E42B23232305 20EACD6EEAC9CD22E83E00323FEF,78
830  DATA ED4332EFED5340EF2242EF2B3600234E2346C53EB1D1CD49F0ED79D5C1050D,E7
840  DATA 0DED4337EFCD49F06069110010B7ED52180B1605444DED79031520FAC93E2F,E6
850  DATA CDACE411500019CDACE411500019CDACE416101EFF7F1D20FC1520F73E2711,A8
860  DATA 5000B7ED52B7ED52CDACE411500019CDACE411500019CDACE4ED4B37EFCD49,BB
870  DATA F06069CDE7E716031E05ED78FEB320021842FEB42002183CFEB620021836FE,6C
880  DATA B72002183003 1D20E201500009444D1520D73A3FEFB72002180F3A35EF3DB7,F4
890  DATA 20023E013235EFCDBAF0ED4B32EFED5B40EF2A42EFC93E01323FEF18C93A16,F2
900  DATA EFFE012801C93A60EFFE03300218123A34EFD60AFE0B380218F8FE0A2003C3,44
910  DATA 24E93A34EFFE1220021815FE0C20021822FE062003C350E8FE022003C350E8,6F
920  DATA C9E53E01323AEF2A02EF25252D2D223CEFE11814E53E01323BEF2A02EF2D2D,56
930  DATA 242424223CEFE11800CD85E718D33E02325FEF06003A3AEFFE0120020 6013A,61
940  DATA 3BEFFE0120020 60178FE00C8CD92E7CDECE53A5FEF3D325FEF20D9C9ED4B3C,EF
950  DATA EF3A00EF9128450C3A00EF91283DD5C516043A3CEF0C9120123A3DEF5F3A01,29
960  DATA EF932004C1D11824C1D118051520E4C1D10D0D0D0D0D1122E4CD00F0112CE4,04
970  DATA 0CCD00F00C0C0C0CED433CEFC90D1122E40D0D0D0DCD00F00505050505050505,55
980  DATA 05050D0D0D0D0DED434AEFED4332EFCD63E6CDADE6185E16131E13ED4B32EF,A4
990  DATA 3A33EFFE193020 3A32EFFE4F3019ED4332EFCD49F06069010010B7ED423E2F,38
1000  DATA 444DED79ED4B32EF0CED4332EF1D20CDF53A33EF3C3233EF3A4AEF3232EFF1,4F
1010  DATA 1520B9C9D5CDCAE716FF1EFF7F1D20FC1520F7CDE7E7D1C916190100203E27,0A
1020  DATA 1E50ED79031D20FA1520F5ED4B4AEFCD49F060693E003245EF1613444D1E13,07
1030  DATA ED78FEB32003CD29E7FEB42003CD29E7FEB62003CD29E7FEB72003CD29E703,34
1040  DATA 1D20DED511500019D11520D13A3AEFFE00200218073E00323AEF180D3E0032,11
1050  DATA 3BEF18063E013245EFC93A45EFFE002001C93A35EF160A3DB720023E011520,14
1060  DATA F73235EFCDBAF0C93A3AEFFE0120021823 3A34EF3DB72001C93234EF2A46EF,3B
1070  DATA 7E323DEF3E05323CEF3E01323AEF232246EFCD85E73E02325FEFCDBFE50000,FA
1080  DATA C316E0F53E033248EF3E1C3249EFF1C93A48EF3D3248EF200C3E023248EF3A,FC
1090  DATA 49EF3D3249EFC53E07061CED793E3705ED793E0604ED793A49EF05ED793E08,22
1100  DATA 04ED793E0F05ED79C1C9D5F511F7E7CDD5E7F1D1C91AFEFF2001C9061CED79,02
1110  DATA 13051AED791318EEF5C53E07061CED793E3F05ED79C1F1C90734060000BC01,99
1120  DATA 0302200307080F090FFFD5F5C5112FE8CDD5E7C1F1D1C9D5F5C5113AE8CDD5,4D
1130  DATA E7C1F1D1C9D5F5C511145E8CDD5E7C1F1D1C9073D090F060F02FF0300FF071B,6B
1140  DATA 06100A0F04FF050BFF071B061D0A0F04FF0500FFED434CEF224EEFED5350EF,EF
1150  DATA ED4B02EF0C60691620444D3E2FCD7DE8CDB3E9444D3E27CD7DE8CDB3E91520,93
1160  DATA E9182CCD49F0E56069010010B7ED42444DE1ED7903ED79444D04CD49F0E560,F9
1170  DATA 69010010B7ED42444DE1ED7903ED79C9CD15E81E803E2FCDFAE83E27CDFAE8,02
1180  DATA 1D20F3CDE7E73A01EF473A03EF4F3D90281A79902816793C902811ED4B4CEF,FE
1190  DATA 2A4EEFED5B50EF3E003258EFC916143A35EF3DB720023E013235EF1520F1CD,94
1200  DATA BAF018D92A02EF2C2C2C1645444DCD49F0E56069010010B7ED42444DED7960,28
1210  DATA 6901500009444DE1ED792C1520DFC9ED434CEF224AEFED5350EF211AEF1608,31
1220  DATA 7EB72002180D234E2346CD49F03EB1ED792B2B360123360A233E025A3C3C3C,12
1230  DATA 1D20FAD60377231520D72A02EF16152C444D3E2FCD7DE8CDB3E9444D3E27CD,84
1240  DATA 7DE8CDB3E91520E91E153E2FCDA0E9CDB3E93E27CDA0E9CDB3E91D20EDED4B,D1
1250  DATA 4CEF2A4AEFED5B50EF3E003258EFC901AA201616ED79606901500009444D15,CB
1260  DATA 20F3C9D5CDCAE716201EFF7F1D20FC1520F7CDE7E7D1C9ED4B02EF0D0D0D0D,F8
1270  DATA CD45E6C916503E06010020ED79031520FA11EAE9010100CD00F0C943414C4C,AC
1280  DATA 20264845303132A6BCDEAFBAB3BDDACADEA5A5A5A50016503E06010020ED79,C6
1290  DATA 031520FA1120EA010100CD00F03EE53261EFC9BDCDDFBCACD9D3B0C4DE2121,8B
1300  DATA 2052554EBCC3B8C0DEBBB20021DEEB162A3E0A77233E0477231520F52B3E08,DA
1310  DATA 77233E3477233E0A77231606 3E0A77233E0477231520F53E3477233E207723,90
1320  DATA 3E0077C9C5D5E5F511F6EACDD5E7A58EFB7280218073E013258EF18153A55,61
1330  DATA EFB72802182F2A51EF232251EF7EB72802180F21DEEB2251EF0116EB0B0BED,DD
1340  DATA 4353EF2A53EF2323253EF5E2356ED5356EF2A51EF7E3D3255EFED5B56EFCD,EC
1350  DATA D5E7F1E1D1C1C9047E0502FF04C30501FF04380502FF04DE0501FF047B0501,EB
1360  DATA FF04FA0501FF04AA0501FF04660501FF073B0A0F090FFF07390466050102AA,F2
1370  DATA 0301FF0739046605010 22D0301FF073FFFCEEA13EBE7EA13EBD3EA13EBCEEA,22
1380  DATA 13EBE7EA13EBD3EA13EBCEEA13EBE7EA13EBD3EA13EBCEEA13EBE7EA13EBD3,20
```

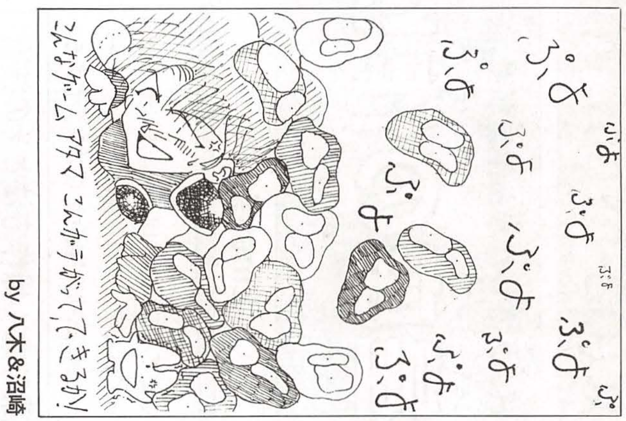
★昨日，14才のときにOFコーナーに載った自分の作品を読んだ。思わず感動してしまった。今月からまた，ベーマガを買うことにしました。ヨロシクお願いします。（北海道中川郡・鈴木裕昭17才）……【影：作品というほどのものでもないと思うが，まあ，よろしく。】

```
1390  DATA EA13EBD8EA13EBDDEA13EBE2EA13EBD8EA13EBDDEA13EBE2EA13EBD8EA13EB,46
1400  DATA DDEA13EBE2EA13EBD8EA13EBDDEA13EBE2EA13EBE7EA13EBECEA13EBF1EA13,6F
1410  DATA EBE7EA13EBECEA13EBF1EA13EBE7EA13EBECEA13EBF1EA13EBE7EA13EBECEA,88
1420  DATA 13EBF1EA13EBF1EA13EBF1EA13EBF1EA13EBF1EA13EBF1EA13EBF1EA13EBFD,EA
1430  DATA EA13EBF1EA13EBF1EA13EBF1EA13EBF1EA13EBF1EA13EBF1EA13EB08EB13EB,EF
1440 '
1450  DATA E5C5D5210000115000040528031918FA0911003019E5C1D11AFE002806ED79,E6
1460  DATA 031318F5C1E1C91600FE103805D6101418F7FE0A3804C6371802C6305F7AFE,20
1470  DATA 0A3804C6371802C63057C9D5E511500021003004052803191 8FA09E5C1E1D1,9F
1480  DATA C90619ED78ED4B00EFFE38200105FE32200104FE3420010DFE3620010CFE00,E4
1490  DATA 3E00C03E01C92150301650 3EB0444DED79E50150001E17091D20FC444DED79,96
1500  DATA E1231520E92150301617444DED79E5014F0009444DED79E1015000091520EB,77
1510  DATA 0100303A35EF573EC6ED79031520FA3A35EF473E5190014F303DC816B1ED51,D0
1520  DATA 0B18F73E0E061CED7905ED78ED4B00EFCB47200105CB4F200104CB5720010D,46
1530  DATA CB5F20010CFEFF3E01C83E00C90100203E2716191E50ED79031D20FA1520F5,4F
1540  DATA 3EB101003016191E50ED79031D20FA1520F5C9000000000000000000000000,50
```

《リスト2》MISSIONのメイン・プログラム・リスト

```
10  '██████████████████████████  TITLE  ██████████████████████████
20 CLEAR &HDFFF :INIT  :DEFINT A-Z  :CLICK OFF :CLS
30 PRINT "   JOYSTICK OR KEYBOARD?" :PRINT "       PUSH [J] OR [K]"
40 I$=INKEY$ :IF I$="" THEN 40
50 IF I$="J" OR I$="j" THEN JOY=1 ELSE JOY=0
60 CALL &HE00A :A$="ｲｳｴ←←←↓ｶｷ" :B$="ｱｱｱ←←←↓ｱｱｱ" :R=1
70 CSIZE 0 :WIDTH 40 :CLS :CSIZE 3
80 LOCATE 12,10 :PRINT#0 "MISSION" :LOCATE 11,20 :PRINT " HIT SPACE KEY."
90 IF INKEY$<>" " THEN 90 ELSE CLS
100 '████████████████████████ MISSION START ████████████████████████
110 FOR I=&HEE00 TO &HEEFF :A=INT(RND(1)*10/3)
120 A=A-(RND(1)*RND(1)*R*100>9)*16 :POKE I,A :NEXT
130 WIDTH 40   :D$=" MISSION "+STR$(R) :C=0 :GOSUB 440 :GOSUB 670
140 GOSUB 640      :POKE &HEF34,R*10 :POKE &HEF35,10+R*10
150 POKE &HEF16,0 :POKE &HEF17,0     :POKE &HEF18,&HEE :GOSUB 660
160 '████████████████████████  MAIN  ████████████████████████
170 CALL &HE000 :IF PEEK(&HEF35)=1 THEN 500
180 IF PEEK(&HEF16)=0 THEN 310
190 IF PEEK(&HEF16)=2 THEN 260
200 '████████████████████████  CLEAR PASS3  ████████████████████████
210 FOR I=1 TO 20 :CALL &HE006 :NEXT :SOUND 7,255   :GOSUB 380 :GOSUB 670
220 CGEN 0 :CLS    :WIDTH 40 :D$=" COMPLETED !!" :C=2 :GOSUB 440
230 GOSUB 670      :CLS :R=R+1   :IF R=6 THEN  560
240 GOTO 110
250 '████████████████████████  CLEAR PASS2  ████████████████████████
260 MH=PEEK(&HEF35) :GOSUB 640
270 POKE &HEF16,1    :POKE &HEF34,R*25 :POKE &HEF17,&H71  :POKE &HEF18,&HEE
280 POKE &HEF35,MH   :POKE &HEF60,R     :GOSUB 670 :CGEN 0 :CLS :WIDTH 40
290 D$=" ESCAPED !!" :C=1 :GOSUB 440   :GOSUB 670 :GOSUB 660  :GOTO 170
300 '████████████████████████  CLEAR PASS1  ████████████████████████
310 CALL &HE006 :GOSUB 380 :MH=PEEK(&HEF35) :IF MH=1 THEN 500
320 GOSUB 640          :POKE &HEF00,70   :POKE &HEF01,10   :POKE &HEF16,2
330 POKE &HEF39,JOY :POKE &HEF47,&HED :POKE &HEF34,R*4 :POKE &HEF35,MH
340 FOR I=&HED00 TO &HED50 :A=INT(RND(1)*22)+2 :POKE I,A :NEXT
350 GOSUB 670 :CGEN 0 :WIDTH 40 :D$=" DESTROYED !!" :C=1 :GOSUB 440
360 GOSUB 670 :GOSUB 660 :FOR I=0 TO 8000 :NEXT :GOTO 170
370 '████████████████████████  SASH!  ████████████████████████
380 DX=PEEK(&HEF00) :DY=PEEK(&HEF01)
390 FOR I=DX TO 1 STEP -1    :LOCATE I,DY :PRINT A$ :NEXT
400 SOUND 8,15 :SOUND 7,54 :SOUND 6,10   :FOR I=1 TO 200 :SOUND 0,I :NEXT
410 SOUND 13,0 :SOUND 12,50 :SOUND 8,16
420 FOR I=DX TO 1 STEP -1    :LOCATE I,DY :PRINT B$ :NEXT :SOUND 7,63 :RETURN
430 '████████████████████████  PRINT SUB  ████████████████████████
440 WIDTH 40 :CLS :FOR I=1 TO LEN(D$)
450 LOCATE 13+I,10:PRINT MID$(D$,I,1):BEEP :NEXT
460 D$=" GET READY.":IF C=1 THEN D$=" AND"+D$
470 IF C<>2 THEN FOR I=1 TO 11+C*5:LOCATE 13+I,15:PRINT MID$(D$,I,1):BEEP:NEXT
480 RETURN
490 '████████████████████████  GAME OVER  ████████████████████████
500 X=PEEK(&HEF00) :Y=PEEK(&HEF01)
510 FOR I=0 TO 1  :FOR T=0 TO 2 :OUT &H2000+(Y+I)*80+X+T,&H2F :NEXT :NEXT
520 FOR I=1 TO 20 :CALL &HE002  :FOR T=1 TO 100 :NEXT :SOUND 7,255  :NEXT
530 GOSUB 670 :CGEN 0 :WIDTH 40 :CLS :D$=" GAME OVER" :C=2 :GOSUB 440
540 GOSUB 670 :GOSUB 670 :GOTO 60
550 '████████████████████████  ENDING  ████████████████████████
560 A$="V15" :B$=":R4V10" :C$=":R6V8" :CGEN 0 :WIDTH 40 :CSIZE 3 :CLS
570 LOCATE 12,8  :PRINT#0  "MISSION"   :LOCATE 10,14 :PRINT#0 "COMPLETED"
580 LOCATE 30,22 :PRINT    " THE END"   :FOR I=1 TO 3
590 PL$="O4D3R4D3R4D3R4D3R4E3R0E3R0E3R0C3"              :GOSUB 620
600 PL$="R2O32#A3R4#A3R4#A3R4#A3O4R4D2R1D2R1D2R1F2R5E5" :GOSUB 620
610 NEXT I :LOCATE 0,1 :CALL &HE00E :END
620 PL$=A$+PL$+B$+PL$+C$+PL$ :PLAY 120 :PLAY PL$ :RETURN
630 '████████████████████████  SUB  ████████████████████████
640 FOR I=&HEF00 TO &HEF60 :POKE I,0 :NEXT I     :POKE &HEF39,JOY
650 E=&HEF00 :POKE E,70 :POKE E+1,10 :POKE E+2,8 :POKE E+3,10 :RETURN
660 WIDTH 80 :CGEN 1     :CALL &HF105 :CALL&HF082 :RETURN
670 FOR I=1 TO 3000      :NEXT I       :RETURN
```

評…がんばるのだ！（影）



by 八木＆沼崎

評…ホントにくやしいのよね（つぐ美）



by かまとと

X1

★おいしいカレーの作りかた①…具にコーンを使用する。(東京都品川区・**無国籍カデンツ20才**)……【**影**：おいしいチャーハンの作りかた①…具にコーンを使用する。おいしいラーメンの作りかた①…具にコーンを使用する。おいしい……。**編集長**：いいから仕事をしてくれ。】

X1シリーズ(CZ-8FB01 V1.2/2.0)用



パズルをしながら星座が覚えられる

星座(せいざ)の作(つく)りかた

Einstein

序章

心地好い快晴だったその日の夜，少年は天に輝く星々を見上げ，そしてふと考えた。「星座はどうやってできたのだろう」。

第一章：ゲーム内容の紹介

フィールドに散らばる星々をルールにしたがって所定の位置に運び，五つの星座を完成させるのがこのゲームの目的である。

まず，RUNして待つこと約50秒，タイトル表示なしでゲームははじまる。プレイヤーの操るキャラクターは左上にいるが，なぜか地球（のつもり）の形をしている。これはエコロジーの現れか。それはさておき，フィールドには他にも五つのキャラクターが存在する。まず2種類のブロック。つぎにあちこちに散らばる黄色い星。これを緑色で描かれたバックの星座にはめこんでやればいいわけである。そして星の後ろに何やら左右に動き回っている奴。これは実はブラックホールで地球や星が触れたらアウトである。

第二章：操作方法とその技術

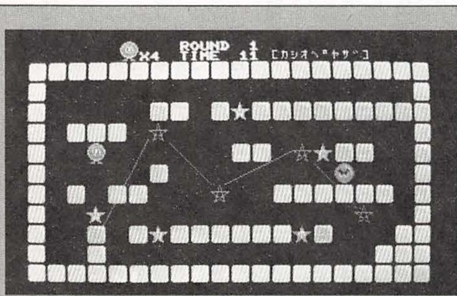
テンキーもしくはジョイスティックで地球を動かし，そうして星を押して移動してやるわけですが，しかしここは宇宙，無重力でしかも空気抵抗がないわけである。そんなわけで一度動かしてしまうと障害物にぶつかるまで止まらない。そこで黄緑色のブロック(当然これも宇宙の法則に従う）を動かして上手に配置し，うまく星を操ってやるわけである。ちなみに飛んできたやつにぶっかったブロックや星は，その勢いで同じように飛ばされてしまうから注意が必要だが，実際にはそのようなビリヤード的連鎖を必要とする場合もあるようだ。言い忘れたが水色のブロックは動かすことはできない。

黄緑色のブロックやブラックホールは潰(つぶ)すことが可能である。潰しかたいたって簡単，地球（ブラックホールに触れたらアウトだが）と障害物との間に挟み込んで押し潰してやれば良い。地球のかわりに，飛んでいった星（これもブラックホールに触れたら×）やブロックでも同様である。

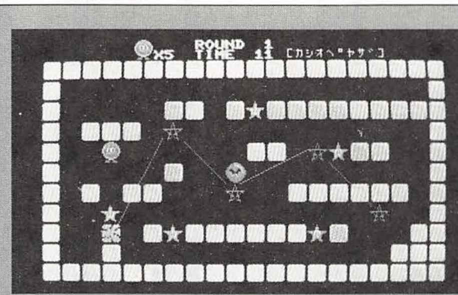
以上，これらの基本操作を駆使して五

CHECKER FLAG

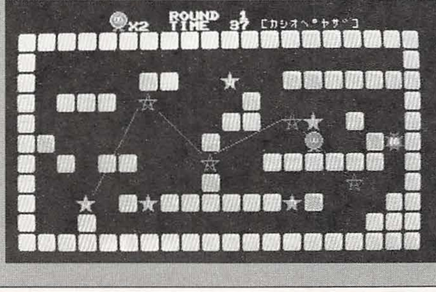
つぐ美：今月のファンタジック賞はこれで決まりでしょう！いいなあ，私も星の世界を歩きたい。
影：おじょうさん，私といっしょにいかがです？
編：ON～GOSUBの使いかたといい，Einsteinくんはなかなかの実力者ですね。こんどは続編でアクション・ゲームを作ってみては？



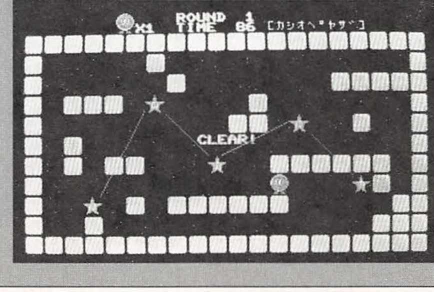
◀《写真1》ブラックホールに自機や星がのみこまれないように移動させていきます



◀《写真2》宇宙は無重力だから押したらなにかに当たるまで止まらない



◀《写真3》じゃまなブラックホールはブロックではさんでやっつけちゃえ！



◀《写真4》星を正しい位置に全部置くことができると面クリアです

★ついに386以上じゃないと動かないゲームがでてしまった。ポピュラスIIのような…。286はいつまで生きのびられるのだろう…。(青森市・日向影友24才)……【編：好評連載，君の286を486にしよう！「CPUパワーアップ工事」をよろしく～。】

つの星座を作るわけであるが，これが結構むずかしいのだ。ちなみにアウトは5回まで，ゲーム中にスペース・キーを押すと自殺することができる。あと時間制限は300秒である。そんなわけでまぁがんばって楽しんでください。

第三章：プログラムの説明

プログラムはGOTO命令を一度も使わずにサブ・ルーチンを多用して，プログラムの構造化をはかっている（つもりだ）。割と見やすいプログラムを作れたと思うのだがどうだろう。

BGMの演奏はSOUND命令を使っている。これだと速度への影響も少ないが，しょせんはBASIC。実行命容によってテンポが変わってしまう。演奏内容は50，60行のMML$の文字列できまる。「きらきら星」が気に入らないのならこの中身を変更すればよい。ルーチン自体は単純なものだから，簡単に解析できるだろう。

その他，面データの圧縮はよくあるもので，8進数を16進数に直すものだ。あと変数名のつけかたは少々失敗したかもしれないが，そんなのはあとの祭である。それとコンティニュー機能をつけてないが，170行あたりになにか付け加えればこの面からでもはじめられそうだ。

というわけで自分ではがんばってプログラミングしたつもりだが，気に入って頂けただろうか。

終　章

さて，毎月たくさんのプログラムが載っているマイコンBASICマガジンだが，このところ講読していなかったので似たような作品が発表されていないか心配だ。まあ誰でも思い付きそうなアイデアではあるが，それにしても一番気になるのは，誰かどこかで同じペンネームを使ってないか，である。

星座の作り方のプログラム・リスト

```
10 '■■■ SEIZA NO TUKURIKATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
20 INIT:CLS:WIDTH 40:DEFINT A-Z:CLICK OFF:GOSUB 980:CGEN 1
30 DIM CH$(7),VR(19,11),STAR(16),SX(9),SY(9),SO(7)
40 READ SCALE$:FOR I=1 TO 7:READ SO(I):NEXT:SOUND 7,62
50 MML$="CRCRGRGRARARGGRRFRFRERERDRDRCCRRGRGRFRFRERERDDRR"
60 MML$=MML$+"GRGRFRFRERERDDRRCRCRGRGRARARGGRRFRFRERERDRDRCCRR":MMLL=LEN(MML$)
70 '■■■ Character No Settei ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
80 CH$(0)="  ↓←←  ":CH$(1)="ｽｾ↓←←ｿﾀ":CH$(2)="ﾁﾂ↓←←ﾃﾄ":CH$(3)="ｵｶ↓←←ｷｸ"
90 CH$(4)="ｱｲ↓←←ｳｴ":CH$(5)="ｹｺ↓←←ｻｼ":CH$(6)="ﾅﾆ↓←←ﾇﾈ":CH$(7)="ﾉﾊ↓←←ﾋﾌ"
100 SCREEN 1,0:POLY(7,7),7,4,144,90,810:GET@(0,0)-(15,15),STAR,4:CLS0
110 '■■■ Gamen O Egaku ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
120 FOR I=0 TO 200:X=INT(RND(1)*320):Y=INT(RND(1)*200):PSET(X,Y,1):NEXT
130 A=2:FOR I=4 TO 21 STEP 2:LOCATE 0,I:PRINT CH$(1):LOCATE 38,I:PRINT CH$(1)
140 VR(0,A)=1:VR(19,A)=1:A=A+1:NEXT
150 A=0:FOR I=0 TO 38 STEP 2:LOCATE I,2:PRINT CH$(1):LOCATE I,22:PRINT CH$(1);
160 VR(A,1)=1:VR(A,11)=1:A=A+1:NEXT
170 G=-1:WHILE ROUND<>6:IF G THEN EARTH=5:ROUND=1
180 G=0:GOSUB 870:GOSUB 830:GOSUB 850:GOSUB 210
190 WEND:SCREEN 0,0:END
200 '■■■ Main ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
210 X=1:Y=2:MSB=0:CL=0:BA=0:OU=0:MM=0:VR(1,2)=4:TIME=0
220 WHILE ((CL=0) AND (OU=0))
230 GOSUB 780:TI=TIME:GOSUB 840
240 ON (TI=300)*(-1) GOSUB 310
250 ON (MSB>0)+2+(OU*2) GOSUB 350,540
260 ON (STRIG(0))*(-1)+OU+CL GOSUB 330
270 ON OU+BA+CL+1 GOSUB 660,660
280 WEND
290 SOUND 8,0:IF CL THEN GOSUB 730 ELSE
    PLAY ":V15O4R5C5R1C5":LOCATE 15,12:PRINT "   OUT!   ";:PAUSE 10:
    IF EARTH=0 THEN LOCATE 9,13:PRINT " GAME OVER. TRY AGAIN! ";:G=-1
300 PAUSE 20:SCREEN 1,0:RETURN
310 SOUND 8,0:LOCATE 15,12:PRINT " TIME OUT ";:OU=-1:EARTH=EARTH-1
320 PAUSE 10:RETURN
330 SOUND 8,0:LOCATE 16,12:PRINT " GIVE UP ";:OU=-1:EARTH=EARTH-1
340 PAUSE 10:RETURN
350 '■■■ Star&Block O Ugokasu ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
360 SBXX=0:SBYY=0:CSB=MSB:ON DSB/2 GOSUB 410,400,400,410
370 ON SBZ+1 GOSUB 420,440,450,480,440,500:RETURN
380 SS=-1:IF CSB=3 THEN SS=0:FOR I=0 TO S:SS=SS+(VR(SX(I),SY(I))=3)*-1:NEXT
390 CL=(SS=S):RETURN
400 SBXX=((DSB=6)*-1)+(DSB=4):SBZ=VR(SBX+SBXX,SBY):
    SBZ2=VR(SBX+((SBX>1 AND DSB=4) OR (SBX<18 AND DSB=6))*SBXX*-2,SBY):RETURN
410 SBYY=((DSB=2)*-1)+(DSB=8):SBZ=VR(SBX,SBY+SBYY):
    SBZ2=VR(SBX,SBY+((SBY>1 AND DSB=8) OR (SBY<10 AND DSB=2))*SBYY*-2):RETURN
420 LOCATE SBX*2,SBY*2:PRINT CH$(0);:VR(SBX,SBY)=0:SBX=SBX+SBXX:SBY=SBY+SBYY
430 LOCATE SBX*2,SBY*2:PRINT CH$(CSB);:VR(SBX,SBY)=CSB:RETURN
440 MSB=0:GOSUB 380:RETURN
450 IF SBZ2=0 THEN SBX=SBX+SBXX:SBY=SBY+SBYY:MSB=2 ELSE
    BBX=SBX+SBXX:BBY=SBY+SBYY:MSB=0 GOSUB 520
460 GOSUB 380:RETURN
470 RETURN
480 IF SBZ2<>0 THEN MSB=0 ELSE SBX=SBX+SBXX:SBY=SBY+SBYY:MSB=3
490 GOSUB 380:RETURN
500 MSB=0:IF CSB=3 THEN OU=-1:EARTH=EARTH-1 ELSE IF SBZ2=1 OR SBZ2=2 THEN
    CBHX=SBX+SBXX:CBHY=SBY+SBYY:GOSUB 710
510 RETURN
520 LOCATE BBX*2,BBY*2:PRINT CH$(6);:VR(BBX,BBY)=0:PAUSE 1
530 LOCATE BBX*2,BBY*2:PRINT CH$(0);:RETURN
540 '■■■ Earth O Ugokasu ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
550 ST=STICK(0)+STICK(1):XX=0:YY=0:EZ=-1:ON ST/2 GOSUB 580,570,570,580
560 ON EZ+1 GOSUB 590,610,620,620,610,640,640:RETURN
570 XX=((ST=6)*(-1))+(ST=4):EZ=VR(X+XX,Y):RETURN
580 YY=((ST=2)*(-1))+(ST=8):EZ=VR(X,Y+YY):RETURN
590 LOCATE X*2,Y*2:PRINT CH$(0);:VR(X,Y)=0:X=X+XX:Y=Y+YY
```

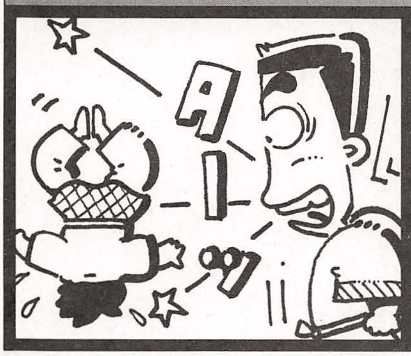
X1

★プログラム・コーナーで「あ，このゲームおもしろそう」とか思うと，だいたい，ファミリーベーシックだったり，PC-8001だったりする。（福岡市・亜由佳22才）……【影：画面はジミでいまいちと思われるものでも，打込んでみると，おもしろかったりするぞ。】

```
600 LOCATE X*2,Y*2:PRINT CH$(4);:VR(X,Y)=4:RETURN
610 RETURN
620 IF EZ=2 AND VR(X+(XX*2),Y+(YY*2))<>0 THEN BBX=X+XX:BBY=Y+YY:GOSUB 520 ELSE
    MSB=EZ:SBX=X+XX:SBY=Y+YY:DSB=ST
630 RETURN
640 OU=-1:EARTH=EARTH-1:RETURN
650 '■■■ BlackHole O Ugokasu ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
660 BZ=VR(BX+BXX,BY):ON BZ+1 GOSUB 690,670,670,680,680,670:RETURN
670 BXX=BXX*-1:RETURN
680 OU=-1:EARTH=EARTH-1:RETURN
690 LOCATE BX*2,BY*2:PRINT CH$(0);:VR(BX,BY)=0:BX=BX+BXX
700 LOCATE BX*2,BY*2:PRINT CH$(5);:VR(BX,BY)=5:RETURN
710 LOCATE CBHX*2,CBHY*2:PRINT CH$(7);:VR(CBHX,CBHY)=0:BA=-1:PAUSE 1
720 LOCATE CBHX*2,CBHY*2:PRINT CH$(0);:RETURN
730 '■■■ Clear! ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
740 PLAY ":V15O6D1C1D1C1D1C1":LOCATE 16,12:PRINT " CLEAR! ";:PAUSE 20
750 IF ROUND=5 THEN LOCATE 14,13:PRINT " GAME OVER ";:PAUSE 20
760 ROUND=ROUND+1:RETURN
770 '■■■ Play BGM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
780 IF MM=MMLL THEN MM=1 ELSE MM=MM+1
790 A$=MID$(MML$,MM,1)
800 IF A$<>"R" THEN SOUND 0,SO(INSTR(SCALE$,A$)):SOUND 8,15 ELSE SOUND 8,0
810 RETURN
820 '■■■ Infomations ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
830 LOCATE 15,0:PRINT USING "ROUND ##",ROUND:RETURN
840 LOCATE 15,1:PRINT USING "TIME ###",TIME:RETURN
850 LOCATE 9,0:PRINT USING CH$(4)+"X#",EARTH:RETURN
860 '■■■ Round O Egaku ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
870 CLS3:S=0:B$="":ON ROUND RESTORE 1350,1370,1390,1410,1430
880 CGEN 0:READ A$:LOCATE 24,1:PRINT "              ";
890 LOCATE 24,1:PRINT A$:CGEN 1:S=0:B$=""
900 READ A,B,C:FOR I=1 TO A:READ D,E:LINE (B,C)-(D,E),PSET,4:B=D:C=E:NEXT:A=1
910 READ A$:FOR I=0 TO 32:B$=B$+RIGHT$("0000"+OCT$(VAL("&H"+MID$(A$,A,4))),5)
920 A=A+4:NEXT:A=1
930 FOR I=4 TO 20 STEP 2:FOR J=2 TO 36 STEP 2:B=VAL(MID$(B$,A,1))
940 IF B=4 THEN
    PUT@(J*8,I*8+1)-(J*8+15,I*8+15+1),STAR,PSET,4:SX(S)=J/2:SY(S)=I/2:S=S+1:B=0
950 LOCATE J,I:PRINT CH$(B);
960 VR(J/2,I/2)=B:A=A+1:NEXT:NEXT:READ BX,BY:BXX=1:LOCATE BX*2,BY*2
970 VR(BX,BY)=4:PRINT CH$(5);:LOCATE 2,4:PRINT CH$(4);:SCREEN0,0:RETURN
980 '■■■ PCG No Teigi ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
990 SCREEN 1,1:LOCATE 12,12:PRINT "Please Wait..."
1000 FOR I=177 TO 204:READ A$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(A$):NEXT
1010 FOR I=32 TO 90:A$="":B$="":A=0:FOR J=1 TO 8:B=ASC(MID$(CGPAT$(I),J,1))
1020 B=B OR B*2:A$=A$+CHR$(B OR A/2):B$=B$+CHR$(A):A=B:NEXT
1030 DEFCHR$(I)=A$+B$+B$:NEXT:RETURN
1040 '■■■ PCG Datas ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1050 DATA 030F1F302345456500000000002070707030C102F3E7D7D5D :' Earth
1060 DATA C0F0F8CCE4B2BABA0000000040E0E0E0C03008345CAEA6A6 :' |
1070 DATA 7F383C1F0F030E1E020000000000000000422723100C030000 :' |
1080 DATA F6E46CF8F0C070784000000000000000004A1C940830C00000 :' ┘
1090 DATA 0000000000000307000101030303FF7D000101030303FF7D :' Star
1100 DATA 00000000000080C0000000808080FE7C000000808080FE7C :' |
1110 DATA 070703000000001D0D0F0F0E1C10001D0D0F0F0E1C1000 :' |
1120 DATA C0C0800000000007060E0E0E07010007060E0E0E0701000 :' ┘
1130 DATA 030F1F3F7F77E3F900000000000000000000000010000000000 :' BlackHole
1140 DATA C0F0F8FCFEDE8F3F00000000000000000000C07018080C04 :' |
1150 DATA F9FB7F7F3F1F0F030C0E0400000000000080A040000000000 :' |
1160 DATA 3FBFFEFEFCF8F0C060E04000000000000024A0400000000000 :' ┘
1170 DATA 003F7F7F7F7F7F7F001F03000000000000003F7F7F7F7F7F7F :' Block [1]
1180 DATA 00FCFEFEFEFEFEFE00FCFE1E0E06060600FCFEFEFEFEFEFE :' |
1190 DATA 7F7F7F7F7F7F3F00000000000000000007F7F7F7F7F7F3F00 :' |
1200 DATA FEFEFEFEFEFEFC0006060202020000000FEFEFEFEFEFEFC00 :' ┘
1210 DATA 003F6B556A556A55001F172A152A152A003F7F7F7F7F7F7F :' Block [2]
1220 DATA 00FCFE5EAE56AE5600FCFEBE5EAE56AE00FCFEFEFEFEFEFE :' |
1230 DATA 6A556A556A553F00152A152A152A00007F7F7F7F7F7F3F00 :' |
1240 DATA AE56AA56AA56FC0056AE56AA56A80000FEFEFEFEFEFEFC00 :' ┘
1250 DATA 003F6B542A056A55001F172A1402112A003F7F7E3E077B7F :' Kowareta Block
1260 DATA 003C7E58A646AE56003C7E3856AE56AE003C7E78F6EEFEFE :' |
1270 DATA 6A5562106A553F00152A040A152A00007F7F661A7F7F3F00 :' |
1280 DATA 8E52A8542A563C00468254A856280000CED2FCFC7E7E3C00 :' ┘
1290 DATA 080C0F13ED7F3F3F0000000000060F0F000000000000060D0D :'Tubureta BlackHole
1300 DATA 1030F0C8B7FEFCFC0000000000060F0F0000000000060B0B0 :' |
1310 DATA 3F3F7FFF1F0F0C080F0F06000000000000D0D06000000000000 :' |
1320 DATA FCFCFEFFF8F03010F0F060000000000000B0B06000000000000 :' ┘
1330 '■■■ Round Datas ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1340 DATA CDEFGAB,239,212,189,179,159,142,126
1350 DATA [ｶｼｵﾍﾟﾔｻﾞ],4,59,148,100,68,148,116,212,84,260,132
1360 DATA 0000000000000000001104D224491049080000000000000000000908D10003008000000
0002890020024912000000000000200020164912 5A00080200000000001200,11,6
1370 DATA [ｴｯｸｽﾜﾝｻﾞ],6,184,56,72,152,128,104,88,56,168,152,232,152,248,56
1380 DATA 00091240000800480300000E201000200000000008000112C30000000100010000000000
00008000000004004000000001810000244 00C0400400C112000010004 00200,11,6
1390 DATA [ﾐﾅﾐｼﾞｭｳｼﾞｾｲ],4,72,104,232,104,152,104,152,40,152,168
1400 DATA 00010061000020080 4D000000009902001008200004011002120110000248400304004 0
00120000201120000491000200000181248000000000000491280010000011200,15,6
1410 DATA [ｵﾘｵﾝｻﾞ],7,132,76,52,60,52,156,164,140,260,156,260,60,132,76,164,140
1420 DATA 0400020000002040400004C20620000100600600000000049160000802210108040002 0
C00009121800800000022000100004000200010300008010000000000002000,5,6
1430 DATA [ﾎｸﾄｼﾁｾｲ],6,36,148,52,52,116,52,132,148,180,148,228,148,276,132
1440 DATA 00000008000000084484000030030001020004592010004100000018000010503400 06
00000810000048008000000000840108002008C4000000000000400009 1200,11,8
```


★高校入学祝いでPC-98を買ってもらうのですが，98BXにしようか98MULTiにしようか迷っています。どちらがいいでしょうか。P.S.なぜ98MULTiの「i」は小文字なのでしょうか？（埼玉県大宮市・とどっち15才）……【編：お店の人に相談してみよう。】

X68000(X-BASIC V2.0)用



ボタン連射に命をかける!?

スピリット・ファイター

コウ・アキラ

内容

時間無制限連射一本勝負です。

操作方法

2人用の対戦型で，ジョイスティックを一つ使用します。

遊びかた

ゲームをスタートすると，画面の両端に2人の男が昇動拳の構えで現れるので，画面左の男（リュウ）をジョイスティックの左ボタン，右の男（ケン）を右ボタンが担当して，ボタンを連射し合ってください。

相手の昇動拳を押し切ったほうが勝ちとします。ちなみに時間制限はないので，勝負がつくまではてしなく戦います。

《第1表》変数表

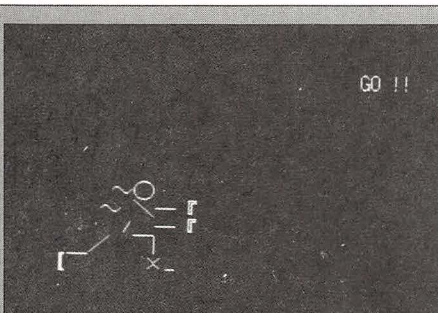
変数	内容	変数	内容
a	計算用	ha	昇動拳の位置
aa	プレイヤー1の入力判定用	pu	プレイヤー1の現在の連射回数
bb	プレイヤー2の入力判定用	pu2	プレイヤー2の現在の連射回数
h	プレイヤー1の現在の入力	pu3	プレイヤー1の過去の連射回数
h3	プレイヤー2の現在の入力	pu4	プレイヤー2の過去の連射回数
h2	プレイヤー1の過去の入力	R	プレイヤー1の連射の度合
h4	プレイヤー2の過去の入力	K	プレイヤー2の連射の度合
hf	昇動拳の中間点		

プログラム

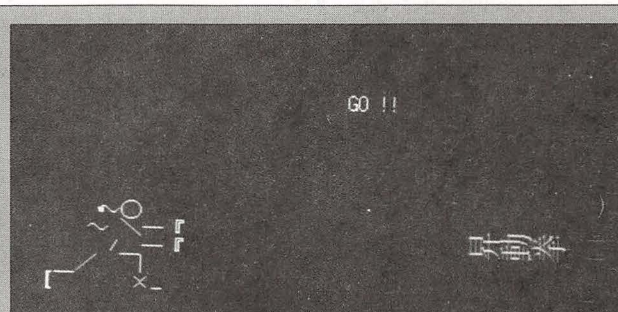
X-BASICなので打ち込んでRUN！RUNするといきなりゲームがはじまります。

CHECKER FLAG

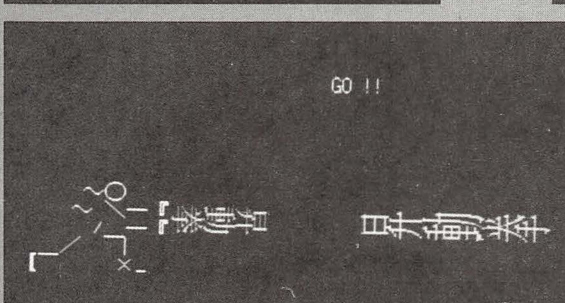
Dr.D：なんとも安直な…いや，シンプルなゲームといっておくかな。それなりに楽しめる作品だ。
影：あれ？Dr.，今日は具合が悪いのかな？やけにおとなしいぞ。
編：年をとると，さすがのDr.も丸くなる。いや，けっこうなことです。
Dr.D：外野がザワザワうるさいぞ。さて，注文はたくさんあるが，おそらく読者諸君もワシと同じじゃろう。コウくん，以後この手は通用せんのでそのつもりでな。



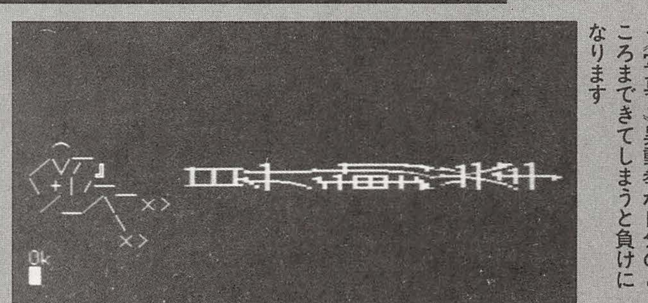
◀《写真1》1人は右のボタンもう1人は左のボタンを使って連射スピードを競います



◀《写真2》連射をはじめると手元から昇動拳がでます



◀《写真3》相手の昇動拳を押し返すつもりで連射してください



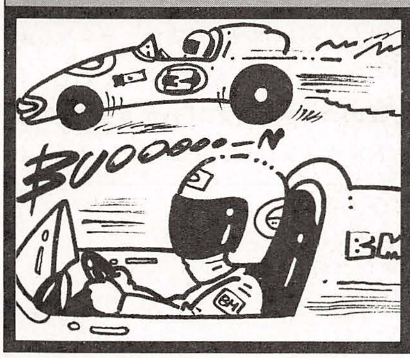
◀《写真4》昇動拳が自分のところまできてしまうと負けになります

スピリット・ファイターのプログラム・リスト

```
  10 int a,aa,bb,h,h2,h3,h4,hf,ha,pu,pu2,pu3,pu4,R,K
  20 screen 1,1,1,1
  30 console ,,0
  40 /*
  50 /*
  60 KEN()
  70 locate 29,15:print "LADY?"
  80 for I=0 to 1500:next
  90 locate 29,15:print "     "
 100 locate 29,10:print "GO !!"
 110 while -1
 120 controol()
 130 pu=pu+aa
 140 pu2=pu2+bb
 150 if pu>9 and pu/5<>pu3 then                             symbol(111
+72*pu3,275,"昇",1,pu3,2,0,3):                    symbol(111+48*pu3,275,"動"
,1,pu3,2,0,3):                         symbol(111+24*pu3,275,"拳",1,pu3,2,0,3)
 160 if pu/5<>pu3 then pu3=pu/5:a=pu/5:                     symbol(111
+72*a,275,"昇",1,a,2,1,3):                        symbol(111+48*a,275,"動",1
,a,2,1,3):                             symbol(111+24*a,275,"拳",1,a,2,1,3)
 170 if pu2>9 and pu2/5<>pu4 then                           symbol(401
-72*pu4,299,"昇",1,pu4,2,0,1):                    symbol(401-48*pu4,299,"動"
,1,pu4,2,0,1):                         symbol(401-24*pu4,299,"拳",1,pu4,2,0,1)
 180 if pu2/5<>pu4 then pu4=pu2/5:a=pu2/5:                  symbol(401
-72*a,299,"昇",1,a,2,2,1):                        symbol(401-48*a,299,"動",1
,a,2,2,1):                             symbol(401-24*a,299,"拳",1,a,2,2,1)
 190 if pu+pu2>20 then break
 200 endwhile
 210 locate 29,10:print "     "
 220 /*
 230 /*
 240 /*
 250 hf=pu
 260 while -1
 270 controol()
 280 while -1
 290 if aa=1 and bb=1 then ha=7:break
 300 hf=hf+(aa-bb):if ha=hf/5 then ha=7 else ha=hf/5
 310 break
 320 endwhile
 330 while -1
 340 if ha=7 then break else wipe()
 350 if ha>0 then symbol(111+72*ha,275,"昇",1,ha,2,1,3):
 symbol(111+48*ha,275,"動",1,ha,2,1,3):                     symbol(111+24
*ha,275,"拳",1,ha,2,1,3)
 360 if ha<4 then a=4-ha:
 symbol(401-72*a,299,"昇",1,a,2,2,1):                       symbol(401-48
*a,299,"動",1,a,2,2,1):                     symbol(401-24*a,299,"拳",1,a,
2,2,1)
 370 break
 380 endwhile
 390 ha=hf/5
 400 if ha=0 then sr():break
 410 if ha=4 then sk():break
 420 endwhile
 430 /*
 440 end
 450 /*
 460 /*
 470 /*
 480 func controol()
 490   st=strig(1)
 500   switch st
 510     case 3:h=1:h3=1:break
 520     case 2:h=1:h3=0:break
 530     case 1:h3=1:h=0:break
 540     case 0:h=0:h3=0:break
 550   endswitch
 560 if h=1 and h2=0 then aa=1:R=R+3 else aa=0:R=R-2
 570 if h3=1 and h4=0 then bb=1:K=K+3 else bb=0:K=K-2
 580 h2=h:h4=h3
 590 if R>31 then R=31
 600 if R<1  then R=0
 610 if K>31 then K=31
 620 if K<1  then K=0
 630 palet(1,rgb(R,R,31)):palet(2,rgb(K,K,31))
 640 endfunc
 650 /*
 660 func KEN()
 670 /*
 680 locate 0,16: print "       ~○    "
 690 locate 0,17: print "      ~ \―     "
 700 locate 0,18: print "         /_―   "
 710 locate 0,19: print "   _/    |  "
 720 locate 0,20: print "[―      ×_  "
 730  /*
 740 color [,,1984]
 750 locate 50,16:color 2: print "    ○        "
 760 locate 50,17:color 2: print " ―/         "
 770 locate 50,18:color 2: print " ―_\         "
 780 locate 50,19:color 2: print "   |    \_  "
 790 locate 50,20:color 2: print "  _×      ―] "
 800 color 3
 810 endfunc
 820 /*
 830 func sk()
 840 /*
 850 locate 5, 9:print "       ∂  "
 860 locate 5,10:print "       |  "
 870 locate 5,11:print "     ○/  "
 880 locate 5,12:print " /λ|   "
 890 locate 5,13:print " \||    "
 900 locate 5,14:print "     =\  "
 910 locate 5,15:print "     |  /"
 920 locate 5,16:print "     | ‖ "
 930 locate 5,17:print "     |    "
 940 locate 5,18:print "     ‖    "
 950 locate 2,19:print "           "
 960 locate 1,20:print "             "
 970 /*
 980 color 2
 990 locate 50,16:print "       _⌒  "
1000 locate 50,17:print "       \V\"
1010 locate 50,18:print "     _―\|+/"
1020 locate 50,19:print "<×   /\_\ "
1030 locate 50,20:print "     /      "
1040 locate 50,21:print "  <×        "
1050 color 3
1060 endfunc
1070 /*
1080 func sr()
1090 /*
1100 color 2
1110 locate 48, 9:print " &       "
1120 locate 48,10:print " |       "
1130 locate 48,11:print "  \○     "
1140 locate 48,12:print "   | \∞"
1150 locate 48,13:print "     ||/ "
1160 locate 48,14:print "  /=     "
1170 locate 48,15:print "\    |   "
1180 locate 48,16:print "   ‖ |   "
1190 locate 48,17:print "     |     "
1200 locate 48,18:print "     ‖    "
1210 locate 53,19:print "          "
1220 locate 52,20:print "            "
1230 color 3
1240 /*
1250 locate 0,16:print " ⌒_        "
1260 locate 0,17:print "/V/        "
1270 locate 0,18:print "\+|/―_    "
1280 locate 0,19:print " /_/\  ×>"
1290 locate 0,20:print "      \    "
1300 locate 0,21:print "      ×>   "
1310 endfunc
```


★生まれてはじめて友達の家でノミを見つけた。とても感激した。(愛知県名古屋市・原　康暢16才)……【影：えっ？はじめて見たの？ボクの小さい頃は，よく母さんがノミとりをしてくれたのに…。つぐ美：普通，人間の家庭ではしないのよ！影：ギクッ。】

X68000(X-BASIC V2.0)用



タイトルどおりのタイム・アタック・ゲーム

TIME ATTACK

タイム　アタック

渋谷　正徳

内　容

1台だけでコースを4周して記録を競うカーゲームです。

操作は，十字ボタンの左右で回転，Ⓑボタンでアクセル，Ⓐボタンでブレーキです。ちなみにブレーキ中は曲がりやすくなります。終わったらⒶⒷどちらでも押すとリプレイになります。

ゲームのはじめかた

プログラムは，3本あります。

リスト1…データを作成してファイルを四つ作ります。

リスト2…ゲーム本体。

リスト3…コース・エディタ。

まず，**リスト1**を打ち込んでRUNすると，四つのファイルを生成します。

リスト2はゲーム主体で，**リスト1**で作った四つのファイルがあれば動きます。最初にスプライト・データを読み込んで，タイトルを表示します。ⒶまたはⒷのボタンではじまります。

するとコースを描きはじめますが，30秒ぐらいはかかります。描き終えると，いきなりゲームがはじまります。

リスト3は打ち込まなくてもいいです。説明は最後にします。

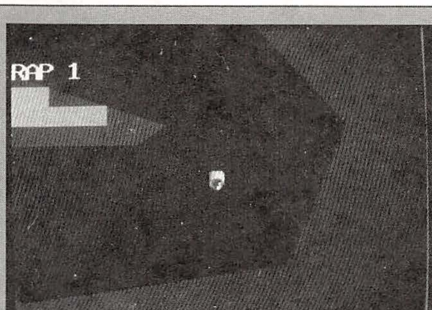
特　徴

このゲームの特徴はコースをアウトラインで描いていること，キャラクターが回転する(10度ごとだが)，火花が飛ぶ，影の動き，かっこいいエディタ，そして速いことです。コースをアウトラインにしたことにより，データが少なくて済み，角がとれました。また，せっかくなのでタイトルなどのときに，3Dもどきに表

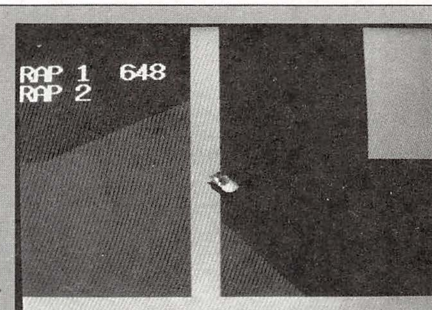


示したりしました。

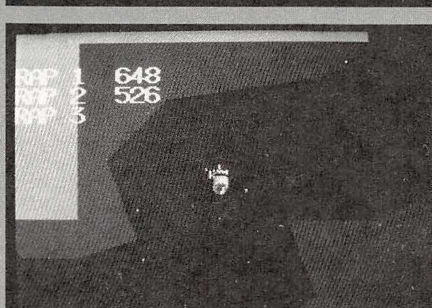
火花と影の小物も見てほしいです。ス



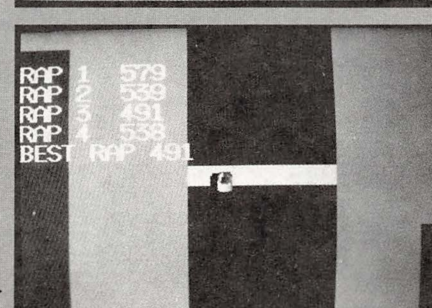
◀《写真1》コーナーもタイミングさえよければスイスイ曲がれるぞ



▶《写真2》壁にぶつかると止まってしまい，ロスタイムになる



◀《写真3》カーブが多いところではブレーキをうまく使うようにしよう



▶《写真4》4周走ったらその中のベストラップが表示されて，ゲーム終了

★ハウス風にアレンジしたFFⅤが聞きたいと思うわけだな。(東京都立川市・鳥海英一郎18才)……【影：そういうわけなんだな。そうだったんだな。わかったんだな。つぐ美：うるさいわね！影：怒られたんだな。つぐ美：しつこい(バシッ！) 影：いてっ!!…ダナ。】

ピードが余ったのでつけましたが，けっこう苦労しました。遅いと思うならはずしてください。

効果音は変ですので直してください。

コース・エディタ

さて，コース・エディタですが，じつはゲームよりも苦労しています。ゲームと同じくらいプログラムもでかい。RUNすると画面の左上にwallと表示されるはずです。ここがメッセージ表示場所になります。

スペース・キーを押すと，wall→start line→check lineと変わってループします。マウスで，赤くて四角いカーソルが動き，左ボタンで表示されているものをセット，右ボタンで消します。ドラッグすると，四角が表示されて伸びていき，離すとその範囲すべてが一気に染まります。

ちなみにチェック・ラインというのは，1周したかを調べるために，コースの中ごろにセットするものです。くわしくは付属のコースを見ればわかります。スタート・ラインは白，チェック・ラインは

《リスト1》TIME ATTACKのデータ作成プログラム・リスト

```
 10 /* TIME ATTACK data make
 20 int r,x,y,sx,sy,cx(83),cy(83),l:float s,c
 30 char pat(255),sad(20479)
 40 str d[128],e[128],cd[252]
 50   d="0676665007966660599667658996677679556678795566788956667837566771"
 60 d=d+"4766677144777731444443314444432144444321344433213333332103332210"
 70   e="000C0C00000C0C000CC00CC00C003CCC0F00BF000030B030003C80002CC08000"
 80 e=e+"2C2220B00E22AA800E189A800225508002955500026545000200454000400040"
 90 screen 0,2,1,1
100 for i=0 to 1
110  set(i)
120  for r=0 to 35
130   sx=((i*36+r) mod 16)*16:sy=(i*36+r)/16*16+30
140   s=sin((36-r)*10*pi()/180):c=cos((36-r)*10*pi()/180)
150   for x=0 to 15
160    for y=0 to 15
170     pset(sx+x,sy+y,point((x-8)*c-(y-8)*s+8,(x-8)*s+(y-8)*c+8))
180 next:next:next:next
190 get(0,30,255,109,sad)
200 i=fopen("b:r_spdata","c")
210  fwrite(sad,20480,i):fclose(i)
220    cd="8AFA37CFDEFBEDDDDA65A659C59D14D11E12ECFF89F45E0230220520810A08D
230 cd=cd+"05315B1722783BB5795F056C62BB74D37D1F55F45B4585546D4B14B52B8DC4B
240 cd=cd+"D4CD8AD88D073C738B28D20F1D22D72EF3B53F43EF3AC4275E59AB000FFF042
250 cd=cd+"FBD407A93AC7CC930D3E532633036F37241FCE3699F99B64CF362F87DED0FBD
260 for i=0 to 83:l=val("&H"+mid$(cd,i*3+1,3))
270  cx(i)=l mod 64:cy(i)=l/64
280 next
290 i=fopen("b:test.olx","c"):fwrite(cx,60,i):fclose(i)
300 i=fopen("b:test.oly","c"):fwrite(cy,60,i):fclose(i)
310 sad(4096)=4:sad(4097)=40
320 for i=0 to 11
330  fill(cx(i*2+60),cy(i*2+60),cx(i*2+61),cy(i*2+61),-(i<>1))
340 next
350 fill(2,40,6,40,2):fill(47,52,48,58,3)
360 get(0,0,63,63,sad)
370 i=fopen("b:test.blc","c"):fwrite(sad,4098,i):fclose(i)
380 end
390 func set(n):int j,i
400  switch n:case 0
410   for i=0 to 127
420    pat(i)=val(mid$(d,i+1,1))
430   next:put(4,0,11,15,pat):break
440   case(1)
450   for i=0 to 127:j=val("&H"+mid$(e,i+1,1))
460    pat(i*2)=j/4:pat(i*2+1)=j mod 4
470   next:put(0,0,15,15,pat):break
480  endswitch
490 endfunc
```

《リスト2》TIME ATTACKのメイン・プログラム・リスト

```
 10 /* TIME ATTACK main program
 20 int st,tr,stx,sty,mx,my,mh,bl,c,ch,lp,hj,bx,by,hh,ta,t,bt
 30 int cx(59),cy(59)
 40 char sad(4097):str fn="test",ofn
 50 float hx(35),hy(35),sp
 60 for i=0 to 35
 70  hx(i)=cos(((i+27) mod 36)*10*pi()/180)
 80  hy(i)=sin(((i+27) mod 36)*10*pi()/180)
 90 next
100 sound():sprite():disp()
110 repeat
120 if stick(1)=4 then {repeat:wipe():cls:home(0,0,0):sp_off()
130  locate 1,1:input "file name";fn:outline(fn):print "OK?"
140  until machi()=1:course(fn)}
150 init():m_play(1):for i=0 to 10000:next
160 repeat:t=t+1
170  st=stick(1):tr=strig(1):bl=(tr=1)
180  mh=(mh-(st mod 3=1)*(35+bl)-(st mod 3=0 and st<>0)*(1-bl)) mod 36
190  if tr=2 and sp<16 then sp=sp+0.2#
200  if tr=1 and sp>0 then sp=sp/10*9:m_play(2,3)
210  mx=mx+hx(mh)*sp:my=my+hy(mh)*sp
220  c=point(mx+8,my+8)
230  switch c
240   case 1:m_play(4):mx=mx-hx(mh)*sp*2:my=my-hy(mh)*sp*2:sp=0:break
250   case 2:if ch=1 then {ch=0:lp=lp+1:if t<bt then bt=t
260          locate 9,lp+1:print str$(t):print "  RAP "+str$(lp+1)
270          t=0}
280          break
290   case 3:ch=1:break
300   case 4:break
310   case 5:if sp>5 then sp=sp/10*8:m_play(8)
320          break
330  endswitch
340  if bl=-1 and hj=0 then {hj=1
350               hh=(mh+18-(st mod 3=0 and st<>0)*11+(st mod 3=1)*11) mod 36
360               bx=mx:by=my}
370  if hj<>0 then {bx=bx+hx(hh)*5:by=by+hy(hh)*5
380                sp_set(1,bx-mx+136,by-my+136,(hj+1)*256+36+hh,3)
390                hj=hj+1:if hj=5 then hj=0:sp_off(1)
400                }
410  sp_move(0,120,120,mh):ta=200-sp*10-bl*50
420  sp_set(2,136+(mx-512)/ta,136+(my-512)/ta,1792+mh,3)
430  home(0,(mx+904) mod 1024,(my+904) mod 1024)
440 until lp=4
450 locate 0,6:print "  BEST RAP "+str$(bt):machi()
460 until 1=0
470 func init()
480  mx=stx:my=sty:mh=0:sp=0:ch=0:lp=0:hj=0:t=0:bt=60000
490  home(0,(mx+904) mod 1024,(my+904) mod 1024):sp_move(0,120,120,mh)
500  cls:locate 0,2:print "  RAP 1"
510 endfunc
520 func machi():int s
530  repeat:s=strig(1):until s=0
540  repeat:s=strig(1):until s=1 or s=2:return(s)
550 endfunc
560 func outload(fn;str):int i
570  i=fopen("b:"+fn+".olx","r")
580   fread(cx,60,i):fclose(i)
590  i=fopen("b:"+fn+".oly","r")
600   fread(cy,60,i):fclose(i)
610 endfunc
620 func outline(fn;str):int i,l,n,k,x(59),y(59),xx(59),yy(59)
630  outload(fn):float s,c:s=sin(70*pi()/180):c=cos(70*pi()/180)
640  for i=0 to 59
650   xx(i)=cx(i)*3-96:yy(i)=cy(i)*3-96
660   x(i)=xx(i)*c-yy(i)*s+128:y(i)=xx(i)*s+yy(i)*c+128
670   y(i)=y(i)*y(i)/256+50:x(i)=(x(i)-128)*y(i)/150+128
680  next
690  for i=0 to 29:for l=0 to 1:n=l*30+i:k=(i+1) mod 30+l*30
700   line(x(n),y(n),x(k),y(k),1)
710  next:next
720 endfunc
730 func course(fn;str):int i,x,y,l,n,k
740  locate 9,9:print "wait a moment."
750  i=fopen("b:"+fn+".blc","r")
760   fread(sad,4098,i):fclose(i):outload(fn)
770  fill(0,0,1023,1023,5)
780  for i=0 to 29:for l=0 to 1:n=l*30+i:k=(i+1) mod 30+l*30
790   line(cx(n)*16,cy(n)*16,cx(k)*16,cy(k)*16,4)
800  next:next
810  stx=sad(4096)*16:sty=sad(4097)*16:paint(stx,sty,4)
820  for y=0 to 63
830   for x=0 to 63
840    if sad(y*64+x)<>0 then fill(x*16,y*16,x*16+15,y*16+15,sad(y*64+x))
850   next
860  next
870 endfunc
880 func disp()
890  screen 0,0,0,1:console ,,0
900  window(0,0,1023,1023):sp_disp(1)
910  str cd="00009524ce724210421078c6"
920  for i=0 to 5
930   palet(i,val("&H"+mid$(cd,i*4+1,4)))
940  next:title()
950  course(fn)
960 endfunc
970 func title():outline(fn)
980  symbol(29,50,"Time Attack",3,10,0,5,0):machi()
990  wipe()
1000 endfunc
1010 func sprite():char dat(20479),pat(255),sx,sy
1020  screen 0,2,1,1:sp_init()
1030  str cd[40]="0000749d95a7b66ddf7748017843a885d109feb5"
1040  for i=0 to 9
1050   sp_color(i,val("&H"+mid$(cd,i*4+1,4)))
1060   sp_color(i,rgb(1,1,1),7)
1070  next
1080  for i=0 to 4
1090   for l=0 to 2
1100    sp_color(l+1,0,i+2):sp_color(i+1,&HFFC0,i+2)
1110  next:next
```


★「あの2人」について一言どうぞ。(福岡市・鍋田辰実16才)……【影：最高のカップルじゃないかなぁ。つぐ美：私もそう思うわ。私と編さんは誰から見たって最高のカップルよね。影：えっ？そうじゃなくて，私とつぐ美ちゃ…。つぐ美：何言ってんの？】

黄色です。

Ⓛを押すとロードできます。ファイル・ネームを入力してください。Ⓢはセーブです。ファイル・ネームとスタート地点が聞かれます。カーソルで指定するとデータ変換，セーブします。

Ⓞを押しますと，このエディタの目玉，コースと草の境界を線で描くモードに入ります。画面には60個の点が表示されていて，矢印になったカーソルを合わせて左クリックするとつかみ，移動して左クリックするとセットして，線が描かれます。やっていけないことは，点と点を重ねることです。下の点が死にます。右クリックするとブロック描きモードに戻ります。

セーブすると，三つのファイルが作られます。

このコースの呼びだしかたは，ゲーム中，走り終えたら左ボタンを押しながら抜けると，ファイル・ネームが聞かれます。3Dもどき表示をして確かめてくれますが，Ⓐで決定，Ⓑで再び入力待ちとなります。

```
1120  i=fopen("b:r_spdata","r")
1130   fread(dat,20479,i):fclose(i):put(0,0,255,79,dat)
1140  for i=0 to 71
1150   sx=(i mod 16)*16:sy=i/16*16
1160   get(sx,sy,sx+15,sy+15,pat)
1170   sp_def(i,pat)
1180  next
1190 endfunc
1200 func wait(a):int i
1210  for i=0 to a:next
1220 endfunc
1230 func sound():m_init()
1240  for i=1 to 8:m_alloc(i,100):m_assign(i,i):next
1250  m_trk(1,"@16q5t40c<q8c")
1260  m_trk(2,"@43t130o6q2@v127164bbb<b")
1270  m_trk(3,"@68t130o4q2@v110132cf")
1280  m_trk(4,"@68q1@v127o3c")
1290  m_trk(8,"@34o5v10y15,130q7132cccc")
1300 endfunc
```

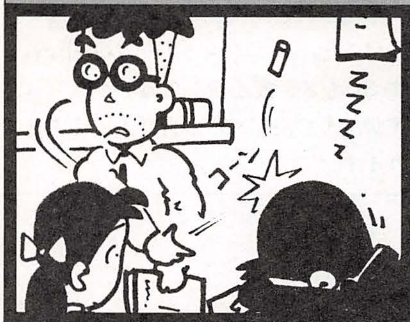
《リスト3》TIME ATTACKのコース・エディタ・プログラム・リスト

```
  10 /* TIME ATTACK course editor
  20 int cx(59),cy(59),pu(4095)
  30 int mx,my,hx,hy,un,bl,br,x1,y1,x2,y2,cl=1
  40 char pat(255),sad(4097)
  50 str kb,fn
  60 for i=0 to 4095:pu(i)=100:next
  70 for i=0 to 29:for l=0 to 1
  80  cx(i+l*30)=cos((i*12)*pi()/180)*(25-6*l)+30
  90  cy(i+l*30)=sin((i*12)*pi()/180)*(25-6*l)+30
 100  pu(cy(i+l*30)*64+cx(i+l*30))=i+l*30
 110 next:next
 120 sprite():disp():mouse(4):mouse(2)
 130 all_point_set():all_line_w()
 140 repeat
 150  cs_set(1)
 160  if bl=-1 then {x1=hx:y1=hy:apage(0)
 170                 repeat:cs_set(1)
 180                  box(x1*8,y1*8,hx*8+7,hy*8+7,15)
 190                  x2=hx:y2=hy
 200                  box(x1*8,y1*8,x2*8+7,y2*8+7,0)
 210                 until bl=0
 220                 apage(3):fill(x1*8,y1*8,x2*8+7,y2*8+7,cl)}
 230  if br=-1 then {x1=hx:y1=hy:apage(0)
 240                 repeat:cs_set(1)
 250                  box(x1*8,y1*8,hx*8+7,hy*8+7,15)
 260                  x2=hx:y2=hy
 270                  box(x1*8,y1*8,x2*8+7,y2*8+7,0)
 280                 until br=0
 290                 apage(3):fill(x1*8,y1*8,x2*8+7,y2*8+7,0)}
 300  kb=inkey$(0)
 310  if kb<>"" then{
 320       if kb=" " then cl=(cl+1) mod 4:cl=cl-(cl=0):mes(cl)
 330       if kb="o" then mes(4):outline()
 340       if kb="s" then save_o()
 350       if kb="l" then load_o()
 360       kb=""}
 370 until 1=0
 380 func outline()
 390  repeat
 400   repeat:cs_set(0):if br=-1 then mes(cl):return()
 410   until bl=-1:hanasunomatu()
 420   un=pu(hy*64+hx)
 430   if un<100 then move_work(un)
 440  until 1=0
 450 endfunc
 460 func line_w(n,c,h):int tn       /*c=0 or 1  h=1 or -1
 470  apage(1):tn=n+h
 480  if h=1 then if tn=30 then tn=0 else if tn=60 then tn=30
 490  if h=-1 then if tn=29 then tn=59 else if tn=-1 then tn=29
 500  line(cx(n)*8,cy(n)*8,cx(tn)*8,cy(tn)*8,c*14)
 510 endfunc
 520 func all_line_w()
 530  for i=0 to 59:line_w(i,1,1):next
 540 endfunc
 550 func move_work(n)
 560  pu(cy(n)*64+cx(n))=100
 570  line_w(n,0,1):line_w(n,0,-1)
 580  repeat
 590   cs_set(0):cx(n)=hx:cy(n)=hy:point_set(n)
 600  until bl=-1:line_w(n,1,1):line_w(n,1,-1):hanasunomatu()
 610  pu(cy(n)*64+cx(n))=n
 620 endfunc
 630 func cs_set(a)
 640  msstat(mx,my,bl,br):mspos(mx,my)
 650  hx=mx/8:hy=my/8
 660  sp_move(0,hx*8,hy*8,2+a)
 670 endfunc
 680 func point_set(n)
 690  sp_move(n+1,cx(n)*8-2,cy(n)*8-2,n/30)
 700 endfunc
 710 func all_point_set():int i
 720  for i=0 to 59:point_set(i):next
 750 endfunc
 760 func str filename():str fn
 770  input "filename";fn
 780  return(fn)
 790 endfunc
 800 func save_o():int x,y,i
 810  fn=filename()
 820  print "start point?"
 830  repeat:cs_set(1):until bl=-1
 840  sad(4096)=hx:sad(4097)=hy
 850  apage(3)
 860  for y=0 to 63:sp_move(0,0,y*8,3)
 870   for x=0 to 63
 880    sad(y*64+x)=point(x*8,y*8)
 890  next:next
 900  i=fopen("b:"+fn+".blc","c")
 910   fwrite(sad,4098,i):fclose(i)
 920  i=fopen("b:"+fn+".olx","c")
 930   fwrite(cx,60,i):fclose(i)
 940  i=fopen("b:"+fn+".oly","c")
 950   fwrite(cy,60,i):fclose(i)
 960  mes(cl)
 970 endfunc
 980 func load_o():int x,y,i
 990  fn=filename()
1000  i=fopen("b:"+fn+".blc","r")
1010   fread(sad,4096,i):fclose(i)
1020  i=fopen("b:"+fn+".olx","r")
1030   fread(cx,60,i):fclose(i)
1040  i=fopen("b:"+fn+".oly","r")
1050   fread(cy,60,i):fclose(i)
1060  apage(3)
1070  for y=0 to 63:sp_move(0,0,y*8,3)
1080   for x=0 to 63
1090    fill(x*8,y*8,x*8+7,y*8+7,sad(y*64+x))
1100    pu(y*64+x)=100
1110  next:next
1120  for i=0 to 59
1130   pu(cy(i)*64+cx(i))=i
1140  next:apage(1):wipe()
1150  all_point_set():all_line_w():mes(cl)
1160 endfunc
1170 func mes(n)
1180  str me(3)={"wall","start line","check line","out line mode"}
1190  print me(n-1)
1200 endfunc
1210 func disp()
1220  screen 1,1,1,1:console 0,2,0:sp_disp(1)
1230  vpage(15):apage(2):palet(10,80)
1240  for i=0 to 63
1250   line(i*8,0,i*8,511,10)
1260   line(0,i*8,511,i*8,10)
1270  next:mes(cl)
1280  int cd(2)={8712,31710,31690}
1290  for i=0 to 2:palet(i+1,cd(i)):next
1300 endfunc
1310 func sprite()
1320  screen 1,2,1,1:sp_init()
1330  circle(2,2,2,13):paint(2,2,13):sp_def2(0)
1340  circle(2,2,2,10):paint(2,2,10):sp_def2(1)
1350  line(0,0,10,8,5):line(0,0,8,10,5):sp_def2(2)
1360  box(0,0,8,8,5):box(1,1,7,7,5):sp_def2(3)
1370 endfunc
1380 func sp_def2(n)
1390  get(0,0,15,15,pat):sp_def(n,pat):fill(0,0,15,15,0)
1400 endfunc
1410 func hanasunomatu():int a,b
1420  repeat:msstat(a,a,b,a):until b=0
1430 endfunc
```

★最近，誤字脱字が目立つ。とくにDr.D，誤字脱毛に毛をつけましょう。(神奈川県川崎市・**エスパス19才**)……【影：あはははは。こりゃいいや。うまいこと言うねぇ。あれっ？みんなおもしろくないの？編：影さん，うしろ，うしろ。Dr.D：影くん，ちょっときなさい！影：ギャッ！】

PB-100用

居眠り生徒VSチョーク投げ教師



DOZE（ドーズ）

八島　一

STORY

あなたは教師です。生徒が授業中よく居眠りをするのでチョークを投げて起こすことにした。

HOW TO PLAY

[S][0]でスタート。Ωがあなた，’はチョーク，Sは生徒。πは机（背景），数字は精神力です。

生徒が居眠りをはじめるとSとsの点滅になります。起こしかたは，[5]を押します。すると左上で，DEG→RAD→GRAと回転します。これが左，中，右の生徒に対応しています。はなした時点で止まり，そこへチョークが飛んでいきます。

このとき，寝ている生徒に当たると10点，起きている生徒なら－5点，精神力も2減ります。

居眠りしている生徒を放っておくと，寝ている生徒の数だけ精神力が減っていきます。精神力が0になったらゲーム・オーバーです。

なお，我々の公認最高記録は505点です。

最後に

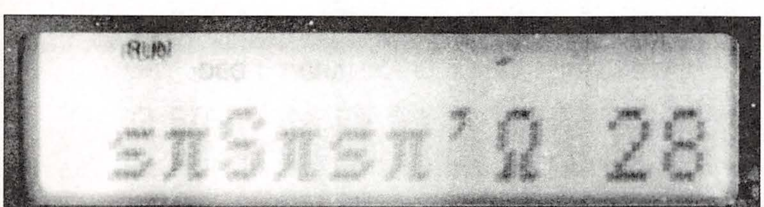
一応，教室らしい画面にはなっていると思います。ゲーム自体のスピードは速いので気をつけてください。

参考にしたもの

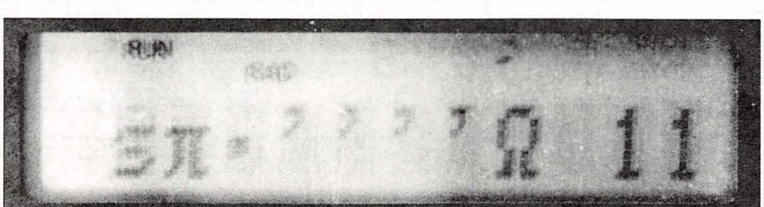
- ベーマガ'90年1月号 MSX 近藤吉朗「DOZE」

《第1表》主な変数表

変数	内容
A	スコア
B	ハイスコア
D	精神力
E	寝ている生徒数
F	回転盤の位置
G	チョークが飛んだ位置
J	ウェイト
P	雑用
Q	雑用
S～U	生徒の状態
W$～Y$	生徒の状態（キャラ）



▲《写真1》うまく居眠りをしている生徒にチョークを当てると得点になります



▲《写真2》精神力がなくなるまで生徒と戦ってください

DOZEのプログラム・リスト

```
 1 PRINT CSR4;"DOZ
   E","HI:";B:A=0:
   S=0:T=0:U=0
 2 D=50:E=0:G=0:W$
   ="S":X$=W$:Y$=W
   $:F=4: MODE 4
 3 PRINT CSR0;" Sπ
   SπSπ'Ω   "; CSR
   1;W$; CSR3;X$;
   CSR5;Y$; CSR9;D
   ;
 4 IF KEY="5" THEN
    10
 5 IF E≥1;D=D-E: I
   F D≤0 THEN 40
 6 IF RAN#<.6 THEN
    3
 7 Q= INT( RAN#*3
 8 IF S(Q)≠1;S(Q)=
   1:E=E+1:W$(Q)="
   s"
 9 GOTO 3
10 IF KEY≠"5" THEN
    13
11 F=F+1: IF F>6;F
   =4
12 MODE F: GOTO 10
13 G=F-1: IF G=4;G
   =3: GOTO 15
14 IF G=3;G=1
15 FOR P=6 TO G ST
   EP -1: PRINT CS
   RP;"'";: NEXT P
16 IF G=S THEN 30
17 IF G=3; IF T=1
   THEN 30
18 IF G=5; IF U=1
   THEN 30
19 PRINT CSRG;"!";
   :D=D-2:A=A-5: G
   OSUB 99: IF D≤0
    THEN 40
20 GOTO 3
30 PRINT CSRG;"・";
   :Q=G/2:A=A+10:S
   (Q)=0:E=E-1:W$(
   Q)="S"
31 GOSUB 99: GOTO
   3
40 PRINT CSR10;"*
   END","SC:";A: I
   F A≤B THEN 1
41 B=A: PRINT "HI!
   ": GOTO 1
99 FOR J=0 TO 20:
   NEXT J: RETURN
```


★今年の流行語は「つぐ美ちゃんて美人!!」だ（影さん3月号の仕返しだ！やっちめー！）。（熊本市・PYA17才）……【つぐ美：うれしいわ。つぐ美：当たり前じゃん。つぐ美：そんなことより仕事仕事！つぐ美：うふふ。つぐ美：グーグー，つぐ美：本物は誰だ！】

PC-E500用

連射の速さが勝負を決める



SHOOTING（シューティング） STAR（スター）

楢原　隆史

▶内　容

連射速度に応じて，ドットがラインをひきながら流星の如（ごと）く移動していきます。さあ君もシューティングのスターを目指せ！

▶入力方法

最初のみGOTO180で，ベストタイム記録用のファイルを作成してください。

▶遊びかた

タイトル画面でテンキーの[2]を押すとゲーム開始です。カウント・ダウンのあと，すばやくテンキーの[1]と[3]を交互に連打してください。スタートからゴールまでの時間を競うゲームです。ゴールに着いたらまた[2]を押してください。ベストタイムであれば名前登録画面，そうでなければタイトル画面に戻ります。名前は，8文字までで登録してください。

▶改造のアドバイス

ゲーム画面の右側をあけているので，ゴールの位置を自由に変えることができるし，[1]と[3]の交互連打がやりにくかったらボタンを変えることもできます。ただし，公式記録には選定されません。

▶作ったとき苦労した点

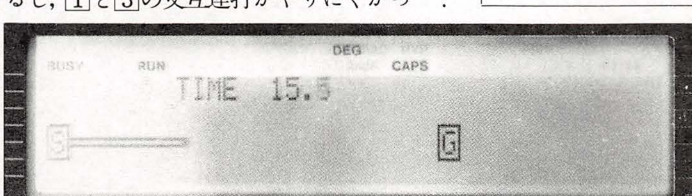
はじめは，二つのグラフィック・パターンで，人間が走るゲームにしていたのですが，表示に時間がかかるため，いかにタイミングよくキーを押すかのゲームになってしまいました。そこで，このように表示をシンプルにしたわけです。

▶その他

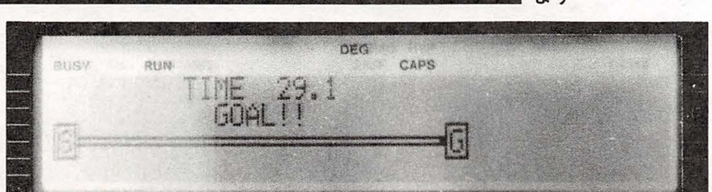
スタート・ダッシュとラスト・スパートが大切です。最初は1から押さないと進みません。後半，指が疲れますがスピードが落ちないようにがんばってください。タイムが10秒をきったらそれはもう驚嘆に値するでしょう。友達と競い合うと非常におもしろいと思います。

《第1表》主な変数表

変数	内容
BT	ベストタイム
N$	名前
X	X座標
T	タイム



◀《写真1》ボタンを連打してスターをスタートからゴールまで移動させます



▶《写真2》ゴールに着くとかかったタイムが表示されます

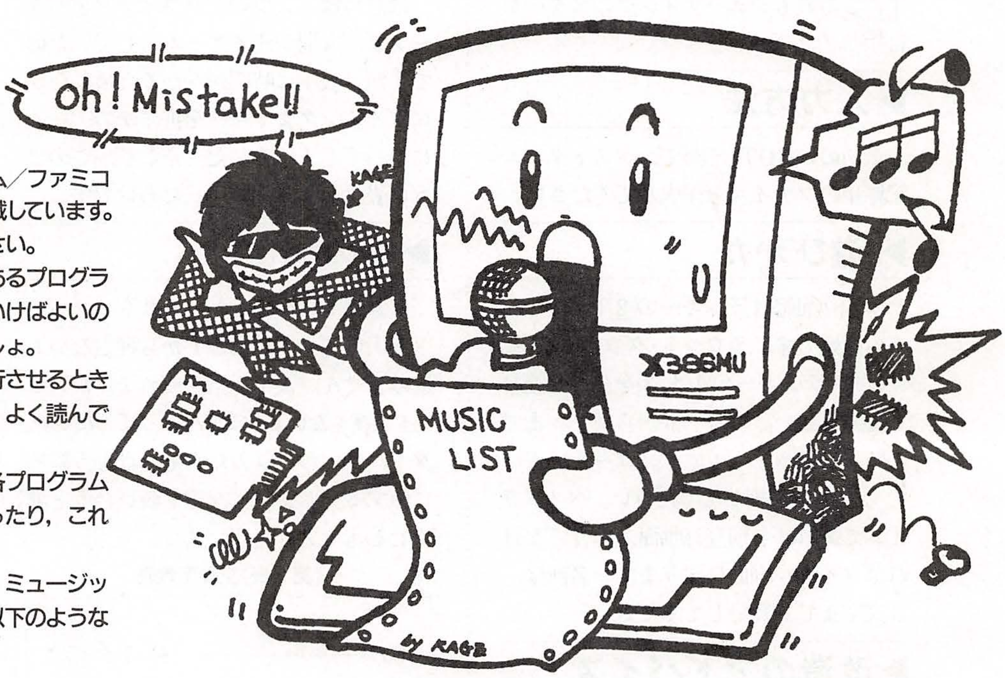
SHOOTING STARのプログラム・リスト

```
10:CLS :LOCATE 4,1:PRINT "SHOOTING STAR":LOCATE 3,3:PRINT "1993 BY TAKASHI"
20:OPEN "E:BEST" FOR INPUT AS 1:INPUT #1,BT,N$:CLOSE
30:LOCATE 24,1:PRINT "<BEST TIME>":LOCATE 23,2:PRINT N$:LOCATE 31,2:PRINT BT
40:Z$=INKEY$ :IF Z$="2" THEN 50 ELSE 40
50:CLS :A$="141C1C":X=13:T=0:LOCATE 9,0:PRINT "TIME"
60:LINE (4,14)-(12,24),B:LOCATE 1,2:PRINT "S":LINE (154,14)-(162,24),B:LOCATE 26,2:PRINT "G"
70:WAIT 40:FOR A=3 TO 1 STEP -1:LOCATE 12,2:PRINT A:BEEP 1,39,100:NEXT A
80:LOCATE 11,2:PRINT "START!":BEEP 1,8,700:WAIT 0:LOCATE 11,2:PRINT "      "
90:GCURSOR (X,23):GPRINT A$:IF X=151 THEN 130
100:LOCATE 14,0:PRINT USING "###.#";T:Z$=INKEY$ :IF Z$="1" THEN X=X+1 ELSE T=T+0.1:GOTO 100
110:GCURSOR (X,23):GPRINT A$
120:LOCATE 14,0:PRINT USING "###.#";T:Z$=INKEY$ :IF Z$="3" THEN X=X+1:GOTO 90 ELSE T=T+0.1:GOTO 120
130:LOCATE 11,1:PRINT "GOAL!!":BEEP 1,0,1000
140:Z$=INKEY$ :IF Z$="2" THEN 150 ELSE 140
150:IF T<BT THEN BT=T:LOCATE 3,3:INPUT "[NAME ENTRY] ";N$ ELSE 10
160:OPEN "E:BEST" FOR OUTPUT AS 1
170:PRINT #1,BT;N$:CLOSE :GOTO 10
180:BT=25.5:N$="TAKASHI"
190:OPEN "E:BEST" FOR OUTPUT AS 1
200:PRINT #1,BT;N$:CLOSE :GOTO 10
```

BM特選

THE GAME MUSIC ザ・PROGRAM CORNER

ザ・ゲーム・ミュージック プログラム・コーナー



本コーナーは，ビデオゲーム／パソコン・ゲーム／ファミコン・ゲームなどのミュージック・プログラムを掲載しています。手近にあるパソコンに入力して，楽しんでください。

パソコンへの入力方法は簡単です。掲載してあるプログラム・リストを各機種のキーボードから入力していけばよいのです。ほら，すばらしい音楽が聞こえてきたでしょ。

それぞれのプログラムには，プログラムを実行させるときの注意点や，改造方法などが紹介されています。よく読んでください。

また，ベーマガ・ミュージック・スタッフが各プログラムの批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったゲーム・ミュージック・プログラムを投稿しようと思っている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿に必ず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容（ビデオゲーム版かファミコン版かなどをしっかり書く)，②使いかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，バージョン，モード(X-BASIC Ver.2.0）等，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐために必ずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。ラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたディスクや原稿はお返しできませんので，あらかじめバックアップをとっておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。

編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム」係

MSX

MSX＋FM PAC

ザ ゲーム ミュージック プログラム

ナイトアームズ

〜DESTRUCTIVE NOTE〜

©アルシスソフト

石原 顕

採れるわけない

X68K最高のゲーム，ナイトアームズより「DESTRUCTIVE NOTE」です。

洒落にもならない

3年も前のゲームの割に良い。拡大縮少が荒いが「3年前」ということを考慮すればなかなか良いゲームだ。

音楽も良い。PCMを効果音に使っているのは残念だが，生半可にPCMを使ったそこらへんの曲よりはよっぽどましである。スタークルーザー2に期待したい。

嘘はいけない

3000行からのメインパート（変数ＥｎＦｎ）は良く見て，楽しく打ち込んでください。

オチもない

最近，龍虎の拳がおもしろかった。操作性が今一つだが，演出等が非常に良い。特に音声は良い。「虚煌拳（ズァー）」「飛燕疾風脚（シパッシパン）」の二つがかっこよくてもうたまらない。後者はあまり役に立たないが，音声を聞くためにだしている。イヤホンなしではプレイできない。CDも買う。

GORRY先生より一言

独特の音声とメロディー・ラインが売りのアルシスの曲，私も好みです。スタークルーザー2，ちゃんと68版をだしてくれると嬉しいのですが。

バッキングの音色は，@14などの明るい音色のほうが合っているような気がします。メロディーはGOOD。

ナイトアームズ〜DESTRUCTIVE NOTEのミュージック・プログラム・リスト

```
10 '      KNIGHT ARMS  (C) ARSYS SOFTWARE  /  DESTRUCTIVE NOTE
20 '
30 '           '92 / 10  PROGRAMMED BY AKIRA ISHIHARA
100 ' SET UP
110 CLEAR 6000
120 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):_TRANSPOSE(0)
130 SOUND 7,49:SOUND 6,0
200 ' SET VOICE
210 DIM V1%(15):FOR I=4 TO 15:READ V$:V1%(I)=VAL("&H"+V$):NEXT
220 DIM V2%(15):FOR I=4 TO 15:READ V$:V2%(I)=VAL("&H"+V$):NEXT
300 ' MAIN
310 DATA 0000,0008,0000,0000
320 DATA 4A01,01C0,0000,0000
330 DATA 0004,00C0,0000,0000
340 ' BASS
350 DATA 0000,0008,0000,0000
360 DATA 8C11,84E6,0000,0000
370 DATA 0002,00E0,0000,0000
400 ' DETUNE
410 POKE &HFA7C,20
500 ' ETC.
510 DEFSTR A-Y:STOP ON:ON STOP GOSUB 20000
600 ' TEMPO
610 T="T150
1000 ' BASS
1010 A0="@24V14L16O3
1020  Y="Q8D32D32Q4DQ6>D<Q3DDDQ6B-Q4DQ6>C<Q3DQ6>D<Q4DQ6AQ8G32G32Q6>C<Q4A
1030 A1=Y+Y
1040  X="Q8G32G32Q4GQ6>G<Q4GGGQ6>E<Q4GQ6>F<Q8G32G32Q6>G<Q4GQ6>E<Q4GQ6>D<Q4E
1050 A2=X+X
2000 ' BACKING
2010 B0="Q8
2020 C0="Q8
2030 D0="Q8
2040  Y=" F .E.F . G. E16V7E16V13E16V7E16V13
2050 B1="@10Q8V13L8O5"+Y+Y
2060  Y=" D .C.D . E. C16V7C16V13C16V7C16V13
2070 C1="@10Q8V13L8O5"+Y+Y
2080  Y="<A .G.A . A. G16V7G16V13G16V7G16V13>
2090 D1="@10Q8V13L8O5"+Y+Y
2100  Y="<B-.A.B-.>C.<A16V7A16V13A16V7A16V13>
2110  X="<B-.A.B-.>C.<G16V7G16V13G16V7G16V13>
2120 D2=Y+X
3000 ' MAIN
3010 E0="Q8L16
3020 F0="Q8L16
3030  P="Y20,86@W32Y20,88@W32Y20,90@W32Y20,92@W32Y20,94@W32Y20,96@W32Y20,97@W8.
3040  LA="Y20,98@W16Y20,96@W16
3050  Y1="Y52,1@63Y36,28"+P+"@W8"+LA+LA+LA
3060  L="Y20,87@W16Y20,85@W16
```

★あー，マジで影さんたちと仕事したい。(島根県江津市・じょーり16才)……【影：編くんや，つぐ美ちゃんもボクにあこがれて入社してきたんだよ。まいっちゃうよ。つぐ美：ちょっと，勝手なことを言わないでっ!!影：そんなにマジで怒らなくたって…。】

```
3070  X="Y20,86@W8@W16."+L+L+"Y20,87@W16
3080 E1="V12O6    "+Y1+"C<AB32>"+X+"<B-AGADF  G>
3090  P="Y21,85@W32Y21,87@W32Y21,89@W32Y21,91@W32Y21,93@W32Y21,95@W32Y21,96@W8.
3100  LB="Y21,97@W16Y21,95@W16
3110  Y2="Y53,3@63Y37,28"+P+"@W8"+LB+LB+LB
3120  L="Y21,86@W16Y21,84@W16
3130  X="Y21,85@W8@W16."+L+L+"Y21,87@W16
3140 F1="V08O6R12"+Y2+"C<AB32>"+X+"<B-AGADF24 >
3150  L="Y20,146@W16Y20,142@W16
3160  Y="Y36,26Y20,145@W2"+L+L+L+L
3170 E2="<    "+Y+"D2>DC<FB-ADG  F>
3180  L="Y21,145@W16Y21,141@W16
3190  Y="Y37,26Y21,144@W2"+L+L+L+L
3200 F2="<G12"+Y+"D2>DC<FB-ADG24 >
3210  L1="Y20,194@W16Y20,192@W16
3220  Y="Y36,26Y20,193@W2"+L1+L1+L1
3230 E3="<    EEDEFDFG8A8>C8<B-A8>"+Y+"C  D
3240  L2="Y21,193@W16Y21,191@W16
3250  Y="Y37,26Y21,192@W2"+L2+L2+L2
3260 F3="<F12EEDEFDFG8A8>C8<B-A8>"+Y+"C24
3270  L="Y20,130@W16Y20,128@W16
3280  X="Y36,26Y20,129@W2@W8"+L+L
3290 E4=       X+"<FG>Y36,24Y20,193@W2"+L1+L1+L1+L1
3300  L="Y21,129@W16Y21,127@W16
3310  X="Y37,26Y21,128@W2@W8"+L+L
3320 F4="D12"+X+"<FG>Y37,24Y21,192@W2"+L2+L2+L2
3330 E5="   <D8.EFGECD8>D<A>E8C<ADDEV8EV12FV8FV12GV8GV12AV8AV12G8A8>C8
3340 F5="R12<D8.EFGECD8>D<A>E8C<ADDEV4EV08FV4FV08GV4GV08AV4AV08G8A8>C24
3350  L3="Y20,116@W16Y20,114@W16
3360  Y="Y36,0Y36,28Y20,115@W2@W16"+L3+L3
3370 E6=       Y1+LA+Y+"GE  C
3380  L4="Y21,115@W16Y21,113@W16
3390  Y="Y37,0Y37,28Y21,114@W2@W16"+L4+L4
3400 F6="C12"+Y2+LB+Y+"GE24
3410 E7="   L32GDC<E>GC<AE>D<AGAAED<GL16D2A2&A4>C4     >
3420 F7="C12L32GDC<E>GC<AE>D<AGAAED<GL16D2A2&A4>C8&C24>
3430  Y="Y36,24Y20,193@W4@W8."+L1+L1+L1+"Y36,0Y36,26Y20,115@W2"+L3+L3+L3+L3
3440 E8="<    D8C>"+Y
3450  Y="Y37,24Y21,192@W4@W8."+L2+L2+L2+"Y37,0Y37,26Y21,114@W2"+L4+L4+L4
3460 F8="<C12D8C>"+Y
3470  Y="Q4DR16Q6>D<Q4DQ6>C<Q4CCQ6>C D<Q4DDDQ6>C<Q4CCQ6>C<
3480 E9="V10O3    "+Y+"Q6>F<Q4DDQ6>E<Q4DDQ6>C<Q4DQ6>D<Q4DDAAQ8A32A32Q4G<D>
3490 F9="V06O3 R24"+Y+"Q6>F<Q4DDQ6>E<Q4DDQ6>C<Q4DQ6>D<Q4DDAAQ8A32A32Q4G
3500 EA=          Y+"Q4DDQ6>D<Q4DADDG FGECDEFG
3510 FA="Q4<D24>"+Y+"Q4DDQ6>D<Q4DADDG FGECDEF
3520 EB=         Y+"Q6>F<Q4DDQ6>E<Q4DDQ6>C<Q4DQ6>D<Q4DDAAQ8A32A32Q4G<D>
3530 FB="Q4G24"+Y+"Q6>F<Q4DDQ6>E<Q4DDQ6>C<Q4DQ6>D<Q4DDAAQ8A32A32Q4G
4000 ' DRUMS
4010 G0="V12@A4 Y22,89Y23,89Y24,89
4020  T1="V15Y38,7Y22,131B32B32B16Y22,69B16B16Y22,2B16B16Y38,5Y22,89B16B16V12
4030  T2="V15Y38,7Y22,69B32B32B16Y38,5Y22,89B16B16V12
4040  Y="BM8s!8BM8s!16s!16
4050 G1=Y+Y+Y+Y
4060 G2=Y+Y+Y+T1
4070 G3="V14BM4BM4BM4BM4BM4BM4BM4BM4
4080 G4="BM4BM4BM4BM4BM4BM4BM4"+T2
5000 ' HI HAT
5010 H0="S0M1000L16
5020  Y="R2R4.V10C32V6C32V10C32V6C32
5030 H1=Y+Y
5040 H2=Y+"V12CV11CV10CV9CV8CV7CV6CV5CS0R4.V10C32V6C32V10C32V6C32
6000 ' BASS 2
6010  Y="Q4DR16Q6>D<Q4DQ6>C<Q4CCQ6>C D<Q4DDDQ6>C<Q4CCQ6>C<
6020 J1="@63V12L16O3"+Y+"Q6>F<Q4DDQ6>E<Q4DDQ6>C<Q4DQ6>D<Q4DDAAQ8A32A32Q4G<D>
6030 J2=Y+"Q4DDQ6>D<Q4DADDGFGECDEFG
6040 J3=Y+"Q6>F<Q4DDQ6>E<Q4DDQ6>C<Q4DQ6>D<Q4DDAAQ8A32A32Q4G<D>
6050  P="Y49,1@63Y33,22Y17,97@W32Y17,91@W32Y17,89@W32Y17,81@W32
6060 J4=Y+">Q6>D<Q4DDQ6>E<Q4DDFGQ8A32A32Q4R16CR16<"+P
7000 ' MAIN 2
7010 K1="@9L16O5 R2R2>V13CV9CV13C<BV9BV13BGV9G>V13CV9CV13C<GV9GR16V13GV9G
7020  Y="V13AAV9A>V13CV9CV13EDV9DV13AAV9AV13GV9GV13EFA32>C32<<
7030  X="V09AAV5A>V09CV5CV09EDV5DV09AAV5AV09GV5GV09EFA32>C32<<
7040  W1=">>V13AV9AR16V13GV9GR16V13EV9EV13FV9FR16V13CV9CR16<V13BV9B<
7050  V1=">>V09AV5AR16V09GV5GR16V09EV5EV09FV5FR16V09CV5CR16<V09B
7060 L1="@9L16O4    "+Y+W1
7070 M1="@9L16O4 R24"+X+V1
7080 K2="R2R2V13>CV9CV13CV9CV13DV9DR16V13C<
7090  W=">V13FV9FV13FV9FV13GV9GR16V13A>DECV9CV13<B32B32>CDV9D<<
7100  V=">V09FV5FV09FV5FV09GV5GR16V09A>DECV5CV09<B32B32>CD
7110 L2=        Y+W
7120 M2="V5B24<"+X+V
7130 K3="R2R2>V13CV9CV13C<BV9BV13BGV9G>V13CV9CV13C<GV9GR16V13GV9G
7140 L3=         Y+W1
7150 M3="V5D24<<"+X+V1
7160  Y=">V13CV9CR16V13CV9CR16V13CV9C<
7170 K4=Y+Y+"V13BV9BR16V13BV9BR16V13BV9BV13AV9A
7180  Y=">V13FV9FR16V13FV9FR16V13FV9F<
7190  X=">V09FV5FR16V09FV5FR16V09FV5F<
7200 L4=        Y+Y+">V13GV9GR16V13GV9GR16V13GV9GV13FV9F<
7210 M4="V5B24<"+X+X+">V09GV5GR16V09GV5GR16V09GV5GV09FV5F<
10000 ' PLAY MUSIC
10010 PLAY#2, T, T, T, T, T, T, T, T, T
10020 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,G0,H0,I0
10030 _VOICECOPY(V1%,@63)
10040 FOR Z=1 TO 2
10050 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,"","",G1,H1
10060 PLAY#2,A2,B1,C1,D2,"","",G2,H2
10070 NEXT
10080 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,G1,H1
10090 PLAY#2,A2,B1,C1,D2,E2,F2,G2,H1
10100 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E3,F3,G1,H1
10110 PLAY#2,A2,B1,C1,D2,E4,F4,G2,H2
10120 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E5,F5,G1,H1
10130 PLAY#2,A2,B1,C1,D2,E6,F6,G2,H1
10140 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E7,F7,G1,H1
10150 PLAY#2,A2,B1,C1,D2,E8,F8,G2,H2
10160 _VOICECOPY(V2%,@63)
10170 PLAY#2,A1,J1,"",K1,L1,M1,G3
10180 PLAY#2,A2,J2,"",K2,L2,M2,G3
10190 PLAY#2,A1,J3,"",K3,L3,M3,G3
10200 PLAY#2,A2,J4,"",K4,L4,M4,G4
10210 GOTO 10030
20000 END
```


★やったあ!!電気科に合格したぞ！ちなみに僕の住所はおもてに記入してあるので見てください。それと91年6月号の150ページも見てね。影さんプレゼントください。楽しみにしてます。(愛知県豊橋市・C.H.P15才)……【影：では「影さんkiss」を…。編：うわぁ〜。】

ザ
ゲーム
ミュージック
プログラム

PC-8801mKII SR以降
＋サウンドボードII＋ぴっける君用

聖剣伝説
〜オープニング〜

©スクウェア

酒井 信明

曲について

この曲は，ゲームボーイの聖剣伝説の曲です。題名はわかりませんが，スイッチをいれて一番最初に流れる曲と言えば，やったことのある人ならわかるでしょう。もっとわかりやすく言えば，タイトル画面のBGMです。

曲の流れ

この曲は，大ざっぱにみると終止形です。無限ループはしません。ということは，アレンジをしています。かなり勝手に，起承転結をつけた，と言えば大げさですが，まあそんな感じです。別にジャズやロックにアレンジしたというわけじゃありません。まあ，聞いてみてつまらなかったらごめんなさい。

プログラムについて

このプログラムはわかりにくいプログラムなんです。FM音源が特にそうなんですが，各パートがそれぞれいろんな事をやっています。それだけに，いつどこでどのパートがどんな音色で何をやっているのかがわかりづらいです。見にくいからわかりづらいというのもありますが。

もうちょっとテクニック的な説明にはいると，途中ハープの伴奏がありますが，これを1パートで演奏できそうなものをわざわざ2パートも使ってます。2パート使うことによって音を交互にだして，響きを強調させるためです。いまいちですが。あと，全体的にエコーを使いまくってます。まあ，テクニックと言ってもたいしたことはしてないんです。

この曲にはFM音源とSSG音源の9チャンネルを使っています。PCM音源とリズム音源は，使ってません。特にPCM音源は使いたくてしょうがないんですけど。この曲には不向きかもしれませんが。それから音色の中にMelodyってやつが二つありますが，これらは木管楽器的な音です。そしてなんと，音色は自分で作ったものが一つもありません。それと，このプログラムが「ぴっける君」用だと言うことをお忘れなく。

88は苦手

これでこのコーナーに作品を送るのは6回目だと思います。初投稿のときは98でした。載りました。なぜか運よく。調子にのってそれに続けて88でミュージックプログラムを作って送りました。全部で3回も。なのに……。

実は，自信作

そうなんです！　自信作だったんですよ，これが。この僕が言うんですからたいしたことはありませんが。しかし，ちがうんですよ，今回のは。過去の88の3作品とは，比べものにならないくらい技術的にも，音楽的にも向上したと思わずにはいられません。井の中のかわず大海を知らずというのはこういうことを言うのかもしれません。

最後に感想

今度から原稿をもうちょっと短くまとめて書いてみようと思いました。それから，「スキーム」を持っていない人はPCMが使えないなんて残酷だなあと思わずにはいられませんでした。もう泣きそうです。誰か助けて。

GORRY先生より一言

どうも最近スクウェアの曲が多いですね。どの曲も掲載済みか，の確認が大変で（笑）。

アタックの遅い音が多いですが，Q8でつないであるので役立っていない部分があります。2番の音色あたりは，全スロットのRRを15にしておくとアタックが引き立ちます。

スキームのPCMがなくて困っているユーザーがあいかわらず多いようです。ミスティーブルーあたりのデータ・コンバータを作ってくれる有志募集中！

聖剣伝説〜オープニングのミュージック・プログラム・ソフト

```
10 '─────────────────────────────────
20 '          SEIKEN  DENSETSU        (C) SQUARE
30 '
40 '             BGM  Opening (Arrange Version)
50 '
60 '                              Composed   by   Kenji Ito
70 '
80 '               Programmed & Arranged   by   Nobuaki Sakai
90 '─────────────────────────────────
100 CONSOLE ,,0
110 DEFSTR A-Z
120 CMD INIT(L)
```

★みごと，COBOL2級に合格。ありがとう，みなさん〜〜って何が？そして目指すはII種!!（京都府宮津市・たみさん16才）……【つぐ美：おめでとう。II種もがんばってね。フレーフレー，たみさん。影：何にしても合格の知らせが届くとうれしいもんだ。】

```
130 '───────────────────────────◇ SET VOICE DATA
140 CMD VSET (1,
150 '    AF  OM                                      Piano (heavy)
160 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
170 '    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT  AMS SW
180 DATA 31,  0,  8,  0,  4, 32,  3,  1, -1,  0,
190 DATA 25,  7,  7,  7,  3, 10,  2,  1,  1,  0,
200 DATA 31,  0,  8,  0,  4, 28,  3,  3,  2,  0,
210 DATA 25,  8,  6,  7,  3,  0,  2,  1, -2,  0)
220 '
230 '
240 CMD VSET (2,
250 '    AF  OM                                      Melody 1
260 DATA 57, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
270 '    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT  AMS SW
280 DATA 17,  5,  1,  4,  1, 38,  0,  8,  0,  0,
290 DATA 20,  5,  1,  4,  1, 38,  0,  4,  0,  0,
300 DATA 20,  5,  1,  4,  1, 44,  0,  2,  0,  0,
310 DATA 18,  0,  2,  4,  0,  0,  0,  4,  0,  0)
320 '
330 '
340 CMD VSET (3,
350 '    AF  OM                                      Harp
360 DATA 57, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
370 '    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT  AMS SW
380 DATA 30, 21,  6,  4, 13, 40,  1, 14,  0,  0,
390 DATA 26,  8,  6,  4, 13, 39,  1,  6,  0,  0,
400 DATA 30, 10,  6,  4, 13, 42,  1,  4,  0,  0,
410 DATA 30, 10,  8,  5, 13,  0,  1,  2,  0,  0)
420 '
430 '
440 CMD VSET (4,
450 '    AF  OM                                      Melody 2
460 DATA 59, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
470 '    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT  AMS SW
480 DATA 20, 12,  2,  7, 13, 37,  0,  4,  0,  0,
490 DATA 20,  4,  2,  7,  2, 42,  0,  4,  0,  0,
500 DATA 18,  4,  2,  7,  2, 39,  0,  4,  0,  0,
510 DATA 20,  4,  3,  9,  2,  0,  0,  2,  0,  0)
520 '
530 '
540 CMD VSET (5,
550 '    AF  OM                                      Piano (light)
560 DATA 57, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
570 '    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT  AMS SW
580 DATA 31, 11,  2,  5,  8, 36,  1, 14,  0,  0,
590 DATA 21,  6,  2,  5, 13, 35,  1,  6,  0,  0,
600 DATA 27,  5,  2,  5, 13, 40,  1,  2,  0,  0,
610 DATA 30,  8,  6,  8, 13,  0,  1,  2,  0,  0)
620 '
630 '
640 CMD VSET (6,
650 '    AF  OM                                      Contrabass
660 DATA 61, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
670 '    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT  AMS SW
680 DATA 26,  7,  0,  9,  1, 27,  1,  1,  3,  0,
690 DATA 20,  8,  1,  8,  3, 32,  1,  2,  1,  0,
700 DATA 22,  7,  0,  9,  1, 20,  1,  2,  1,  0,
710 DATA 22, 10,  0, 10,  2, 20,  1,  2,  2,  0)
720 '
730 '
740 CMD VSET (7,
750 '    AF  OM                                      Brass
760 DATA 58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
770 '    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT  AMS SW
780 DATA 11,  7,  4,  6,  2, 37,  0,  1,  0,  0,
790 DATA 12,  7,  4,  6,  2, 39,  0,  1,  0,  0,
800 DATA 12,  8,  4,  6,  2, 38,  0,  1,  0,  0,
810 DATA 14,  7,  5,  9,  2,  0,  0,  1,  0,  0)
820 '
830 '
840 '──────────────────────────◇ LFO & ENVELOPE  SET
850 CMD WSET(1: 10,  4, 2, 2, 1)
860 CMD WSET(2: 10,  1, 6, 6, 0)
870 CMD WSET(3: 50,  2, 4, 7, 0)
880 CMD ESET(1:  0, 30, 0, 0, 0,  3)
890 CMD ESET(2:250,250, 1, 0, 0,250)
900 CMD ESET(3:  0,100, 0, 0, 0,  3)
910 '
1000 '─────────────────────────◇ MML SET
1010 '────────── CH1
1020 CMD MSET(A,"DGE1REFEDCDGE1RC<B>C<BGA2&AAB>C")
1030 A0="T80O5L8@2V10P3H0Q8@W1"
1040 A1="@{ R1R1 a D4<A4B4.>CD2C4D4 a D4E4D4.CC1&C2.@} R4@4V7"
1050 A2="@{ DGE2.DEC4RCDED4C4G4.FE1DEC4RCDE-DE-C4RCDE-D4C4<B-4.>DC1 @}"
1060 A3="R2V10O5@5A4B4V15@7"
1070 A4="@{>@W3aD4<A4B4.>CD1&D2I1C4D4aD4E4D4.CC1&C1_7@W1@2<D4E4D4.T50CC1&C2.@}"
1080 CMD 1,A0 :CMD 1,A1
1090 CMD 1,A2 :CMD 1,A3
1100 CMD 1,A4
1110 '
```


★ベニー松山さん宛てに，カニに関することや，カニのイラストなどを送らないように。(埼玉県富士見市・VMS AWrs20才) …… 【つぐ美：ベニーさんって，カニが苦手なのかしら。影：原稿早くだせ／さもないと，カニをだすぞ〜〜〜。】

```
1120 '────────── CH2
1130 CMD MSET(A,"REGE>C<E>D<E REGE>C<EBE RCECACEC <A>EAE<G>DGD")
1140 B0="O4L8@1V5P3H0Q8"
1150 B1="@{ |:REGE>C<EGE:| a <RA>C<A>F<A>EC <RFAF>D<F>C<A G>DGDA4B4 a"
1160 B2="<RA>C<A>F<A>C<A RB>D<B>F<B>DF REGE>C<EGE @E-12REGE>C<EB@}@E0EV3@E+4@3"
1170 B3="L12>|:ACE>C<CE:|@E0|:ACF>C<CF:||:G<B>DB<B>D:|"
1180 B4="GCEBCE G+<B>EB<B>E|:ACE>C<C/E:|E-"
1190 B5="|:A-CE->C<CE-:||:B-DF>D<DF:|"
1200 B6="@E-4|:3 >C<EG>E<E/G:|@E0G V5@5 O5P2R8A4B8P3"
1210 B7="@7V7H2R8@S1R8 I1@5O6R16.V9E1"
1220 CMD 2,B0 :CMD 2,B1
1230 CMD 2,B2 :CMD 2,B3
1240 CMD 2,B4 :CMD 2,B5
1250 CMD 2,B6 :CMD 2,B7
1260 '
1270 '────────── CH3
1280 CMD MSET(A,"B>DC1RCDC<BAB>DC1R<AGAGEF2RFGA")
1290 C0="O4L1@1V6P3H0Q8"
1300 C1="CC |: CC<AA2G2F/DG2>C4D4< :|G>CCP2@4O5V3R16@S1 P3R16R4.V10@5F4G4"
1310 C2="@7@W3L8V12a A4F+4F+4.AG1&G2I1A4B4 a B4>C4<B4.GG1&G1T60"
1320 C3="O4@5V7L2DGL8V9T60@{>CT70<GT80EG>D<G>E<G>G<A>F<A>G+T70CT60FT50D@}"
1330 C4="T65E1"
1340 CMD 3,C0 :CMD 3,C1
1350 CMD 3,C2 :CMD 3,C3
1360 CMD 3,C4
1370 '
1380 '────────── CH4
1390 CMD MSET(A,"|:C8<G>CD8<G>DE8CEFED/E:|<B|:A8EA/B8EB>C8<E>CDC<B>C<:|")
1400 CMD MSET(B,">E8<A>C<B8GB>D8<GB")
1410 D0="O4L8@1V2P2H1Q8"
1420 D1="R24 @S2 @E0E12 V3@E+4P3R24@3L12>H0"
1430 D2="|:4EBC:|@E0|:4FBC:||:4DA<B>:||:EAC:|EA<B>EG+<B> |:4E/BC:|B-C"
1440 D3="|:4E-B-C:||:4F/>C<D:|B-D@E-4|:6G>D</E:|@E0E24 @5O5V10C4D4"
1450 D4="V6@{L16ab A8FAB8GB>C8<A>CDC<B>C<F+8DF+A8F+A>D8<A>DF+EDC"
1460 D5="C8<DF>C8<FA>¯1C8<CF>C8<A>C<B8DGB8GB I1>C8<F>CD8<GB"
1470 D6=">ab>C8<FA>D8<FA>E8<FA>DC<BAB8GB>C8<GB>G8<G>FEDCD"
1480 D7="C8<EG>@E-8D8<EG>E8<EG>D8<G>C<A8CEB8CA T70G8<B>DT65A8<T60B>T55@E0G@}"
1490 D8="V7R32F2B2R1R1>G1"
1500 CMD 4,D0 :CMD 4,D1
1510 CMD 4,D2 :CMD 4,D3
1520 CMD 4,D4 :CMD 4,D5
1530 CMD 4,D6 :CMD 4,D7 :CMD 4,D8
1540 '
1550 '────────── CH5
1560 CMD MSET(A,"C.<G4>C.<B4A.E4AGF1")
1570 E0="O4L1@1V6P3H0Q8"
1580 E1="RRRR RRRR L4R2FGL1 RRRR RRRR2@6O3V2@E+21B2"
1590 E2="@E0A2.V12E4FG>C2<B2AA-B-@E-2>C2.<G4@E0>C2<V14G4G4"
1600 E3=">L2 a F+DG1&G2I1F4G4> a GG>C1<V12@E-3A@E0G P2V7@5O4R16.FB4.&D32"
1610 E4="P3@6V13C<A>DCC2."
1620 CMD 5,E0 :CMD 5,E1
1630 CMD 5,E2 :CMD 5,E3
1640 CMD 5,E4
1650 '
1660 '────────── CH6
1670 F0="O5L1@2V5P1H1Q8"
1680 F1="R8@S1R8 R8@4V3@S1R8R4 H0O5@5V5P1R8C4D8"
1690 F2="V3R16P2@S4 P3I1V7O4A2>D2 P2V5@S3 V9>C1"
1700 CMD 6,F0 :CMD 6,F1
1710 CMD 6,F2
1720 '
1730 '────────── CH7
1740 CMD MSET(A,"C2.DE2.<B>C2.DE2E2F2&F8@2F8G8A8@1B>CD.C8@E-4C1")
1750 E0="O4L1V7H0Q8@W2@1"
1760 E1="|:8R:|L4R2AB> a @E0CR2."
1770 E2="L1V2@E+4<A@E0AV7GG2G+2AA-B->@E-4C@E0C4R2."
1780 E3="H12V7@3@{L4RC<BGE1R>C<BGA2G2F1F+2A>C"
1790 E4="@3@E+2<L32|:BGFD<BGFD>:|>|:C<AFDC<AFD>>:|<@E0B8V9<G>DGB>D4"
1800 E5="I1 C<AFC<AFC<AG>DGB>DGB>D V8O5L4@1a@}"
1810 CMD 7,E0 :CMD 7,E1
1820 CMD 7,E2 :CMD 7,E3
1830 CMD 7,E4 :CMD 7,E5
1840 '
1850 '────────── CH8
1860 F0="O4L1V7H0Q8@W2@2"
1870 F1="|:8R:|L4R2FG@{G2.B>C2.<GA2.B>C2<B2A2&A8A8B8>C8DEF.E8@E-4E1@}"
1880 F2="@E0ER2. L1V2@E+4E@E0FV7DE2E2EE-F@E-4G@E0G4R2."
1890 F3=">H-12V7@1@S1"
1900 CMD 8,F0 :CMD 8,F1
1910 CMD 8,F2 :CMD 8,F3
1920 '
1930 '────────── CH9
1940 G0="O5L1V2H0Q8@W2@1"
1950 G1="|:17R:|@E+4C@E0CV7<B>C2<B2>CCD@E-4E@E0E4R2."
1960 G2="V7L4RGGEC1RAGEE2E2A1A2F+A @3@E+2L32|:D<BAFD<BAF>>:||:EC<AFEC<AF>>:|"
1970 G3="@E0G8V9<DB>DGB4 I1 AFC<AFC<AFDG>DGB>DGB O4L4@2"
1980 G4="G2.B>C2.<GA2.B>C2<B2A2&A8A8B8>C8DEF.E8@E-4E1"
1990 CMD 9,G0 :CMD 9,G1
2000 CMD 9,G2 :CMD 9,G3
2010 CMD 9,G4
2020 '
9999 CMD PLAY()
```


★84年10月号129ページのOFに載っている彼は，やっとパソコンを買うことができそうですね。(京都市・**伊藤良太22才**)……【**Dr.D**：ずいぶん古いことを持ちだしてきたのう。ワシも覚えとるぞ。**編**：彼もX68000を購入するんですね(80年10月号参照)。】

ザ
ゲーム
ミュージック
プログラム

PC-9801/286シリーズ＋MIDI-MMLドライバ
＋MIDIインターフェース＋GS音源用

FINAL FANTASY V

〜メインテーマ〜

©スクウェア

宮田 健一

はじめに

はじめてMIDI−MMLドライバを使って投稿します。今回の曲は，ファイナルファンタジーVより「メインテーマ」です。

準備するもの

このプログラムを実行するには，90年11月号に掲載された「MIDI−MMLドライバ」が必要です。他にMIDIインターフェース（MPU-PC98IIなど）とGS対応の音源モジュールを用意してください（ローランドのCM-300／500,SC-33／55／155など，「GS」というマークの付いた音源ならOK！）。

プログラムについて

もともと「MIDI−MMLドライバ」はMT-32などの音源を想定して作られているため，用意されているMMLコマンドだけではGS音源の機能を十分に発揮できない（GS音源には使えないコマンドもある）のでYコマンドを使ってパラメータの値を設定することになります。

このプログラムでは，GS音源のリセット，各chのリバーブ・コーラスのレベル設定，それにメロディの1chのビブラートのパラメータ変更をYコマンドで行なっています。

おわりに

長いプログラムを打ち込んで聞いてくれた人，どうもありがとう。また機会があれば投稿しよう思っているのでよろしく！

田島君と漆崎君，見てますか？

参考にしたもの

- ●ベーマガ90年11月号「MIDI−MMLドライバ」（鈴木　馨）
- ●サウンドキャンバス取扱説明書「MIDIインプリメンテーション」

GORRY先生より一言

3月号の68K版の移植ではありません。移植版も投稿がありましたが，自作のほうを尊重，ということでボツ。ああもったいない。

とはいえ，仕上がりはほとんど同じです。同じ音源で，だいたい同じ仕様のMMLだと，どうしても似てしまうんでしょうね。

FINAL FANTASY V〜メインテーマ〜のミュージック・プログラム・リスト

```
10 '   PC-9801/286ｼﾘｰｽﾞ(N88-BASIC(86)) + MIDI-MMLﾄﾞﾗｲﾊﾞ専用  ﾐｭｰｼﾞｯｸ・ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ
15 '
20 '          F I N A L   F A N T A S Y   V
25 '                    〜メインテーマ〜        (C)SQUARE
30 '
35 '                 プログラム：宮田 健一
40 '
45 '       [必要なもの]・MIDI-MMLﾄﾞﾗｲﾊﾞ（鈴木 馨）[90年11月号掲載]
50 '                   ・MIDIｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ（MPU-PC98IIなど）
55 '                   ・GS音源（SC-55,CM-300/500他）
60 '
65 ' GS対応！！……とはいっても、上の３つが揃ってる人っているのかな（^_^;）
100 '
110 CLEAR ,&H9D00:DIM A$(11):M.INIT(1)
120 FOR I=1 TO 10:M.ALLOC(I,200):NEXT:M.TEMPO(140)
130 ' エクスクルーシブ (Ch.16)
140 GS$="Y240,65,16,66,18,64,0,127,0,65,247":M.TRK(1,GS$)     '（GSリセット）
150 R$="R8":FOR I=1 TO 10:M.TRK(I,R$):NEXT                    '（時間かせぎ）
160 M.ASSIGN(16,1)
170 ' メロディ (Ch.1)
180 A$(0)="Y176,91,100 Y176,93,25 Y176,99,1,98,8,6,56 Y176,99,1,98,9,6,74 @57O5@
CV127V127 R1
190 A$(1)="L16Q2R2..CF Q8G1 &G2.R8Q2FB- <Q8C1 ¦:0
200 A$(2)="@69O5@CV95Q8L4G2>B<C D2.A G1 E-2E-F
210 A$(3)="G2<C2 >A2.F G2<D2 >A1
220 A$(4)=A$(2)
230 A$(5)="G2B-2 A2.F G1 &G1
240 A$(6)="<D2>G2 <F2E-D CD>A2 &A1
250 A$(7)="<CD>A2 &AGA<C >B-GG2 &GGAB-
260 A$(8)=A$(6)
270 A$(9)="<C2>F2 <GFE-F D1 &D1
280 A$(10)="D2.C >B-2G2 F+<DC2 &C2>B-F+
290 A$(11)="B-1 &B-1 R1 R1 :¦
300 FOR I=0 TO 11:M.TRK(2,A$(I)):NEXT:M.ASSIGN(1,2)
310 ' ベース (Ch.2)
```


★C言語をずっとやっていて，ふとBASICにもどると，その手軽さにあきれてしまった。それにしてもV6.2についてくるFEPはATOKに似ている。NECの考えはわからん。（兵庫県神戸市・池田貞郎15才）……【影：私自身，自分の考えていることがわからん。】

```
320 A$(0)="Y177,91,35 Y177,93,80 @38O3@CV90V127 R1
330 A$(1)="R1 R1 R1 R1 ¦:0
340 A$(2)="O3L8Q8 ¦: CCRRRR<C>G CCRRRRRR :¦
350 A$(3)="¦: E-E-RRRR<E->B- FFRRRRRR :¦
360 A$(4)=A$(2)
370 A$(5)="L4<E-DC>B- AGF<C >L16 ¦:4 GRGRRRD8 :¦
380 A$(6)="L8E-E-RRRR<E->B- E-E-R2. E-E-RRRR<FC >E-E-R2.
390 A$(7)="DDRRRR<D>A DDR2. GGRRRR<GD >GGRRFFRR
400 A$(8)=A$(6)
410 A$(9)=A$(7)
420 A$(10)="CCR<C>CCR<C >CCRGRCRG CCR<C>CCR<C >CCRF+RCRC
430 A$(11)="B-B-RFB-B-RR A-A-RE-A-A-RR L16 ¦:4 F+RC+8 :¦ L8FFRRFFRR  :¦
440 FOR I=0 TO 11:M.TRK(3,A$(I)):NEXT:M.ASSIGN(2,3)
450 ' ストリングス (Ch.3)
460 A$(0)="Y178,91,75 @49O5@P2@CV80V127 R1
470 A$(1)="L8Q3 ¦:4 GGGGGGGG :¦ ¦:0
480 A$(2)="L8Q3 ¦: GGGGGGGG AAAAAAAA :¦
490 A$(3)=A$(2)
500 A$(4)=A$(2)
510 A$(5)="L16Q6G>B-<E-GB-E-GB-<E->GB-<E-G>B-<E-G >ACFA<C>FA<CF>A<CFACFA Q8G1 &G
1
520 A$(6)=">L4G1 &GGAB- <C1 &C1
530 A$(7)="L2C1 FC DG &G1
540 A$(8)=A$(6)
550 A$(9)="L2CF GA G1 &G1
560 A$(10)=">L4B-2.<C D1 E-FF+2 &F+2E-2
570 A$(11)="D1 C1 C+1 C1> :¦
580 FOR I=0 TO 11:M.TRK(4,A$(I)):NEXT:M.ASSIGN(3,4)
590 ' ストリングス (Ch.4)
600 A$(0)="Y179,91,75 @49O5@P7@CV80V127 R1
610 A$(1)="L8Q3 ¦:4 EEFFEEDD :¦ ¦:0
620 A$(2)="L8Q3EEFFEEDD F+F+GGF+F+EE ¦: E-E-FFE-E-DD :¦
630 A$(3)="¦:4 E-E-FFE-E-DD :¦
640 A$(4)=A$(2)
650 A$(5)="L16Q6>B-E-GB-<E->GB-<E-G>B-<E-GB-E-GB- C>FA<CF>A<CFACFA<C>FA<C Q8C1 >
B1
660 A$(6)="L4E-1 &E-E-FG F1 &FFGA
670 A$(7)="F1 &F1 G1 F1
680 A$(8)=A$(6)
690 A$(9)="F2A2 C1 >B1 &B1
700 A$(10)="<E-1 &E-1 F+1 &F+1
710 A$(11)="F1 &F1 &F1 &F1 :¦
720 FOR I=0 TO 11:M.TRK(5,A$(I)):NEXT:M.ASSIGN(4,5)
730 ' ストリングス (Ch.5)
740 A$(0)="Y180,91,75 @49O5@P12@CV80V127 R1
750 A$(1)="L8Q3 ¦:4 CCCCCCCC :¦ ¦:0
760 A$(2)="L8Q3 CCCCCCCC DDDDDDDD ¦: CCCCCCCC :¦
770 A$(3)=" ¦: >B-B-B-B-B-B-B-B- <CCCCCCCC :¦
780 A$(4)=A$(2)
790 A$(5)="L4Q7>E-DC>B- AGF<C >Q8G1 &G1 <
800 A$(6)="G1 &G1 A1 &AAB-<C
810 A$(7)="D1 C1 >B-1 &B-1
820 A$(8)=A$(6)
830 A$(9)="D1 &D1 >G1 &G1
840 A$(10)="G1 &G<DC>B- B-1 &B-1
850 A$(11)="B-1 A-1 B-1 A-1< :¦
860 FOR I=0 TO 11:M.TRK(6,A$(I)):NEXT:M.ASSIGN(5,6)
870 ' ハープ (Ch.6)
880 A$(0)="Y181,91,100 @47O4@CV70V127 R2....
890 A$(1)="L32Q8 ¦: ¥EG<C8.?¥FG<C8.?¥G<CE8.R4? / R1>>> :¦ R32 >>>L24CEG<CEG>G<CE
G<CE>CEG<CEG>G<CEG<CE >>> ¦:0
900 FOR I=2 TO 5:A$(I)="R1 R1 R1 R1":NEXT
910 A$(6)="L16 ¦: E-GB-<E-GB-<E-GB-GE->B-GE->B-G :¦ ¦: FA<CFA<CFA<C>AFC>AFC>A :¦
920 A$(7)="¦: DFA<DFA<DFAFD>AFD>AF :¦ ¦: DGB-<DGB-<DGB-GD>B-GD>B-G :¦
930 A$(8)=A$(6)
940 A$(9)="¦: DFA<DFA<DFAFD>AFD>AF :¦ ¦: DGB<DGB<DGBGD>BGD>BG :¦
950 A$(10)=A$(2)
960 A$(11)=A$(2)+" :¦
970 FOR I=0 TO 11:M.TRK(7,A$(I)):NEXT:M.ASSIGN(6,7)
980 ' ハープのパンポット (Ch.6)
990 A$(0)="L4R2....
1000 A$(1)="¦: @P3R@P7R@P11RR / R1 :¦ R32 @P2R@P5R@P9R@P12R ¦:0
1010 FOR I=2 TO 5:A$(I)="R1 R1 R1 R1":NEXT
1020 FOR I=6 TO 9:A$(I)="¦: @P1R@P4R@P7R@P10R@P13R@P10R@P7R@P4R :¦":NEXT
1030 A$(10)=A$(2)
1040 A$(11)=A$(2)+" :¦
1050 FOR I=0 TO 11:M.TRK(8,A$(I)):NEXT:M.ASSIGN(6,8)
1060 ' バスドラム/スネアドラム (Ch.10)
1070 A$(0)="Y185,91,75 @CV95V105O3 R1
1080 A$(1)="R1 R1 R1 R1 ¦:0
1090 A$(2)=" L8 ¦:4 CCR2. :¦
1100 A$(3)=A$(2)
1110 A$(4)=A$(2)
1120 A$(5)="L4CCCC CCCC L8CCRRCCRR CCRCCDDL16DD
1130 A$(6)="L8 ¦:2 CCRRDRRC CCRRDRRR :¦
1140 A$(7)="CCRRDRRC CCRRDRRR CCRRDRRC CCRRDCRC
1150 A$(8)=A$(6)
1160 A$(9)=A$(7)
1170 A$(10)="¦: CCRCDCRR CCRCDCRC :¦
1180 A$(11)="¦:3 CCRCDCRR :¦ CCRCDCCR :¦
1190 FOR I=0 TO 11:M.TRK(9,A$(I)):NEXT:M.ASSIGN(10,9)
1200 ' ハイハット/シンバル (Ch.10)
1210 A$(0)="V80X25O3 R1
1220 A$(1)="L4 ¦:4 F+F+F+F+ :¦ <~C+> ¦:0
1230 A$(2)="F+F+F+ ¦:3 F+F+F+F+ :¦
1240 A$(3)="¦:4 F+F+F+F+ :¦
1250 A$(4)=A$(3)
1260 A$(5)="L8 ¦:3 F+A+F+A+F+A+F+A+ :¦ F+A+F+A+F+RRR L16
1270 FOR I=6 TO 10:A$(I)="¦:8 F+RF+F+A+RF+F+ :¦":NEXT
1280 A$(11)="¦:7 F+RF+F+A+RF+F+ :¦ F+RF+F+<~C+4> L4F+ :¦
1290 FOR I=0 TO 11:M.TRK(10,A$(I)):NEXT:M.ASSIGN(10,10)
1300 '
1310 KEY 7,"m.fadeout(8)"+CHR$(13)
1320 M.PLAY()
```

★いつの間にか“クセ”になったこと・モノ・シリーズ①……グレート・ムタの首切りパフォーマンス。ラーメン・ライス。(滋賀県大津市・**高桑由博22才**)……【影：ラーメン・ライスがクセになったか。これまでまた1人私の下僕になったか。ぐはははは。】

ザ ゲームミュージックプログラム

X68000＋NAGDRV(GS音源)用

FINAL FANTASY V

～マンボdeチョコボー～

©スクウェア

久保本　健嗣

内　容

またまたやってくれたと思わせるこの曲,「マンボdeチョコボ」です。最初黒チョコボに乗ってこの曲を聴いたとき,凄(すご)いというか何とも言えない感覚を覚えた人がほとんどのことと思います。

久しぶりに作りたいと思った曲だったので一生懸命に音を採りました。ぜひ打ってください。

音源について

これはGS音源に対応させて作っています。実をいうと私はMTユーザーで,これを作るときに使った音源（SC-55）は友人の物です（SYUくんありがとう！)。

さて,この音源を選んだ理由ですが,単に良い音色をしていた,ただそれだけです。それだけに,エフェクトでせっかくの良い音色を台無しにしないよう調整するのに苦労しました。それにしてもリバーブとコーラスを好きなだけ混ぜて曲が作れるなんてうれしいですね。OPMオンリーで曲を作っていたときが懐かしいです。はい。

さて曲は？

短いです。短くなるところをできるだけ探しだしました。気軽にプログラムしてください。音色等は原曲に近目のものにしました。一番困ったのは皆さんご存じの「ウッ！」という声でした。流石(さすが)のGSにもプリセットされていなくて,結局ノートナンバー78の「Mnte Cnica」を代用しました。聴くには不自由しないというか,これでもなかなか聴けます。他の音源を持っている人はこれにかわる音を探して組み合せてみると良いでしょう。また,お暇な人は自分で「ウッ！」と叫ぶ！　もしくはサンプリングして一緒に鳴らすのも良いかもしれませんね（オリジナルのPCMファイルを作って)。

これからのチョコボは？

ＦＦⅣで「サンバ・デ・チョコボ」,ＦＦⅤで「マンボdeチョコボ」と来たから,ＦＦⅥでは「タンゴでチョコボ」や「軍歌でチョコボ」,または「演歌でチョコボ」になったりして？（なんのこっちゃ！)。

さいごに

いつもならテープに1度に移して,それから耳コピをはじめていたんですが,空きテープがなかったのでSFCをつけっぱなしで音を採りました。おかげでノイローゼになりそうになったけれど,なんとかできました。

また他の曲にもチャレンジしますので期待のほど,宜(よろ)しくお願いします。

P.S.

私は昔「X68000プログラムコンテストin高松」で「古代祐三賞」をもらい,また,「X68000芸術祭　中国地区予選」で二つもエントリーしてどっちも賞をもらった奴ということをどれだけの人が知っているだろうか？（身内だけだろうな～。山下さんや古代さんは「WE LOVE KONAMI！」と言ったら思い出すだろう)。

●参考にしたもの

FINAL FANTASY Ⅴの原曲

GORRY先生より一言

ラテンパーカッションが軽快でいいですね。使っている楽器,音だけで全部わかりますか？　まん中でポンポン鳴っているのがコンガ,右でジーチャチャ鳴っているのがグイロ,拍子木みたいなのがクラベス,左でシャカシャカしているのがカバサです。コンガとカバサはもう少しニュアンスがでているといいですね。

FINAL FANTASY Ⅴ～マンボdeチョコボ～のミュージック・プログラム・リスト

```
=============== cho2.ms ===============
    1 : *cho2.ms
    2 : *==========================================================================
    3 : *              FINAL FANTASY V
    4 : *                    ～マンボdeチョコボ（黒チョコボのテーマ）～
    5 : *                 (c)1992 SQUARE
    6 : *
    7 : *          Programmed By K.KUBOMOTO
    8 : *
    9 : *==========================================================================
   10 : *********1*********2*********3*********4*********5*********6*********7*********8
   11 : #title         FINAL FANTASY V ～マンボdeチョコボ～
   12 : #composer      NOBUO UEMATSU
   13 : #programmer    KENJI KUBOMOTO
```


★大学入学がきまった。さあて，TOWNSを買うためにバイトするぞ。(東京都町田市・水上博伸18才)……【影：高給アルバイトを紹介しよう。私の助手だ。いい金になるんだ。TOWNSを2台は買えるな。編：うわー，ムリムリ!!】

```
 14 : #midi-module    ＳＣ－５５（ＧＳ音源）
 15 : #tempo-mode     1
 16 : #octave-x-mode  1
 17 : #midi-tie-mode  1
 18 : #q-mode         1
 19 :
 20 : *-------------------------------------------------------------------------------
 21 : 00 CH01
 22 : 00 EX $41,$10,$42,$12, $40,$00,$7f, $00, $41    *オール・リセット
 23 : 00 EX $41,$10,$42,$12, $40,$01,$38, $07, $00    *コーラス  short deley(FB)
 24 : 00 EX $41,$10,$42,$12, $40,$01,$30, $03, $0c    *リバーブ  hall 1
 25 : 00 EX $41,$10,$42,$12, $40,$1f,$15, $02, $0a    *CH16 <= Drum part No.2
 26 : 00 EX $41,$10,$42,$12, $40,$10,$0a, $01, $25    *ＮＲＰＮ  ＯＮ(CH10)
 27 : 00 EX $41,$10,$42,$12, $40,$1f,$0a, $01, $16    *ＮＲＰＮ  ＯＮ(CH16)
 28 : 00 t144                                          *t143 or t144
 29 : 01 CH01 @56 V108 v108 p48 q14 l16o5 CC$5b,32 CC$5d,28 r2
 30 : 02 CH02 @56 V108 v105 p80 q14 l16o4 CC$5b,48 CC$5d,24 r2
 31 : 03 CH03 @33 V095 v108 p64 q15 l8 o1 CC$5b,32 CC$5d,8  r2
 32 : 04 CH16 @00 V115           q16 l8    CC$5b,32 CC$5d,24 r2
 33 : 05 CH10 @00 V102 v097      q16 l8    CC$5b,20 CC$5d,16 r2
 34 : 06 CH16           v095     q16 l8                      r2
 35 : 07 CH10                    q16 l8                      r2
 36 :
 37 : *-------------------------------------------------------------------------------
 38 : *Ｔｒｕｍｐｅｔ ＆ Ｓｔｅｅｌ Ｄｒｕｍ
 39 : 01 c+r8.c+r8.>b4r8<c+r8.c+r8.c+r>b8<erc+r>ar<c+r8.c+r8.>brb4<c+rr1
 40 : 01 @114 V110 v105 p48 q16 l8 CC$5b,16 CC$5d,32
 41 : 01L[e4c+>ae<ec+>a<c+4>a4<l24c+c+c+c+c+c+c+c+c+>l8b
 42 : 01  aa16b16agl24aaaaaaaaal8g aa16<c+16ef+l24gggggggggl8r]
 43 : 01 [f+4d>ag+b<df+e4a4l24eeeeeeeeel8c+/
 44 : 01  d4>bg+eg+b<dc+c+16d16c+>b<l24c+c+c+c+c+c+c+c+c+l8r]
 45 : 01 >bb16<c+16>bal24bbbbbbbbbl8abb16<c+16def+4g+4
 46 :
 47 : *-------------------------------------------------------------------------------
 48 : *Ｂｒａｓｓ（Ｔｒｕｍｐｅｔ）
 49 : 02 a0c+0>ar8. <a0c+0>ar8. <g0>b0g4r8<
 50 : 02 a0c+0>ar8. <a0c+0>ar8. <a0c+0>ar <g0>b0g4 <g0>b0g4<
 51 : 02 a0c+0>ar8. <a0c+0>ar8. <g0>b0gr <g0>b0g4 <a0c+0>ar<r1
 52 : 02 CC$5b,20 CC$5d,32
 53 : 02Lv112
 54 : 02 [<c+0>a8. <c+0>a <c+0>ar q16d+0c8 q14e0c+r4..r8
 55 : 02  q16d+0c8 q14e0c+r8. q16d+0c8 q14e0c+rr4]4
 56 : 02 v114
 57 : 02 [<d0>f+8. <d0>f+ <d0>b0f+r q16<c+0>a+8 q14<d0>br4..
 58 : 02  <c+0>a8. <c+0>a <c+0>g+r <c+0>g+r <c+0>f+r8. <c+0>e4
 59 : 02 /<d0>f+8. <d0>f+ <d0>b0f+r q16<c+0>a+8 q14<d0>br4..
 60 : 02  r8d+0c8 q14e0c+r8. q16d+0c8 e0c+8.r q14e0c+r]
 61 : 02 b0g8. b0g b0gr a0f+8 b0gr8. a0f+4 g+0e8. g+0e f+0dr a0f+8 g+0er4..
 62 :
 63 : *-------------------------------------------------------------------------------
 64 : *Ｂａｓｓ（Ｆｉｎｇｅｒｅｄ）
 65 : 03 a4.<ee4>g4 a4.<ee4gc+> a4.<ee4>g4arr2.
 66 : 03L[a4.<ee4>g4 a4.<ee4gc+>]3
 67 : 03 a4.<ee4>g4 a4.<ee4gd>
 68 : 03 [b4.b<e4>g+4a4.a<e4c+4>]3
 69 : 03 g4.g<g4.d>b4.b<e4r4>
 70 :
 71 : *-------------------------------------------------------------------------------
 72 : *Ｃｌａｖｅｓ ＆ Ｃｕｉｃａ（ｕ！）
 73 : 04 MM1
 74 : 04 CC$63,$1c CC$62,78 CC$06,64 CC$26,0  *Ｃｕｉｃａ ＰＡＮ
 75 : 04 CC$63,$1a CC$62,78 CC$06,127CC$26,0  *Ｃｕｉｃａ Volume
 76 : 04 CC$63,$1c CC$62,75 CC$06,32 CC$26,0  *Ｃｌａｖｅｓ ＰＡＮ
 77 : 04 CC$63,$18 CC$62,75 CC$06,66 CC$26,0  *Ｃｌａｖｅｓ Key Shift up
 78 : 04 MSu,"v127n78,"       *Ｃｕｉｃａ
 79 : 04 MSc,"v110n75,"       *Ｃｌａｖｅｓ
 80 : 04 r1r1r1r2u4r4
 81 : 04L[crrcrrcrrrcrcrrr]7
 82 : 04 crrcrrcrrrcrcrur
 83 :
 84 : *-------------------------------------------------------------------------------
 85 : *Ｇｕｉｒｏ
 86 : 05 MM1
 87 : 05 CC$63,$1c CC$62,74 CC$06,127 CC$26,0 *Ｌｏｎｇ Ｇｕｉｒｏ ＰＡＮ
 88 : 05 CC$63,$1c CC$62,73 CC$06,127 CC$26,0 *Ｓｈｏｒｔ Ｇｕｉｒｏ ＰＡＮ
 89 : 05 MSl,"n74,"          *Ｌｏｎｇ Ｇｕｉｒｏ
 90 : 05 MSs,"n73,"          *Ｓｈｏｒｔ Ｇｕｉｒｏ
 91 : 05 r1r1r1r1
 92 : 05L[l4ssl4ssl4ssl4ss]7
 93 : 05 l4ssl4ssl4srs4rr
 94 :
 95 : *-------------------------------------------------------------------------------
 96 : *Ｃｏｎｇａ
 97 : 06 MM1
 98 : 06 CC$63,$1c CC$62,64 CC$06,88 CC$26,0  *Ｈｉｇｈ Ｃｏｎｇａ ＰＡＮ
 99 : 06 CC$63,$18 CC$62,64 CC$06,69 CC$26,0  *Ｈｉｇｈ Ｃｏｎｇａ Key Shift up
100 : 06 CC$63,$1c CC$62,63 CC$06,88 CC$26,0  *Ｌｏｗ Ｃｏｎｇａ ＰＡＮ
101 : 06 CC$63,$18 CC$62,63 CC$06,70 CC$26,0  *Ｌｏｗ Ｃｏｎｇａ Key Shift up
102 : 06 MSl,"n64,"          *Ｈｉｇｈ Ｃｏｎｇａ
103 : 06 MSh,"n63,"          *Ｌｏｗ Ｃｏｎｇａ
104 : 06 llhlrlhlllhlhlrl llhllhrhr2rh24h24h24hh
105 : 06L[llhlrlhlllhlhlrl llhlrlhlllhlh.h16hh]4
106 :
107 : *-------------------------------------------------------------------------------
108 : *Ｃａｂａｓａ
109 : 07 CC$63,$1c CC$62,69 CC$06,1  CC$26,0  *Ｃａｂａｓａ ＰＡＮ
110 : 07 MM1
111 : 07 MSb,"v105n69,"       *Ｃａｂａｓａ Ｂｉｇ Ｖｏｌ．
112 : 07 MSs,"v085n69,"       *Ｃａｂａｓａ Ｓｍａｌｌ Ｖｏｌ．
113 : 07 r1r1r1r1
114 : 07L[bsssbsssssbsbsss]7
115 : 07 bsssbsssssbsbrrr
```

★山下さん，ゴーユーしてますか？ところで「バトル・オブ・ストII」は？うん？てんてんてんてん。(神奈川県横浜市・祝さんまるちゃん発売19才)……【**つぐ美**：あら，山下先生，まだゴーユーしてたの？まあ，今のうちだものね。**影**：意味ありげなお言葉。】

マイコンBASICマガジン
明日のSTAR PROGRAMMER

BEST PROGAMMER OF THE MONTH

編：先月号で，任天堂がユーザーにゲームを制作してもらうことを目的とした，32ビット・パソコンの発売を計画していると報じました。スーパーファミコン並のレベルのゲームが作れるということでしたよね。ところで，その先祖にあたるファミリーベーシックで，市販のファミコン並のゲームが作れたか，作られたのか…というと実際そうでもない。このあたり，Dr.はどう思われます？

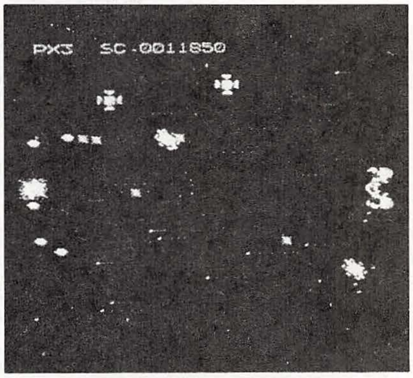
Dr.D：ふふふ，うまい質問をするね。そうじゃな，開発環境にもきびしいものがあったな。フリーメモリは2～4Kバイト程度。プログラムの保存はカセット・テープで効率が悪く，キーボードも使いやすいものとはいえなかった。もちろん，バックアップ・スイッチなど，短所を補う機能もついておったが…。

影：投稿にBASICカセットを送ってもらうわけにもいかないしね。

Dr.D：でも，最大の理由はわざわざ自分でゲームを作らんでも，ファミコンにはたくさんのゲームが市販されていたということじゃろう。あの，APPLE IIもそうじゃったし。

つぐ美：それじゃあ，ファミリーベーシックの存在理由って，なんなんでしょう。ベーマガだって，なんだか悲しいです。

編：そういうわけで，今月のベスト・プログラマーは『ZACNER II』を作ったファミ兵衛のよっしんくんにきまりました。もう怨念(おんねん)めくまでの情熱を感じるんですよ。ファミリーベーシックの底力をみせてやる！なにがなんでも市販ソフトを越えてやる！という…。



▲『ZACNER』の実行画面

影：なんと，リスト4本組！スクロールもわからないほど星がグイグイ動く。デカボス，数え切れないほどの敵キャラと弾など，すごい！スゴすぎる!!

Dr.D：フミリリーベーシックがでたころに連載した，ファミリーベーシック講座もムダではなかったということかな。ほんと（ゲームを作ろうとする）情熱とは，すばらしいものじゃよ！

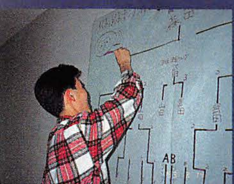
今月はもう一歩のところでしたで賞

- ●PC-9801用『庄子裕喜のIN北京』／マッピー55
- ●PC-9801用『ダークホース』／TOWN SOFT
- ●PC-9801用『ソリテア』／小野勝照
- ●X68000用『ぷよぷよ』／高橋秀之
- ●PC-9801用『ファイナルファンタジーIV～飛行艇』／秋本優一
- ●MSX用『サイバーマン』／高橋理洋
- ●PC-9801用『どか～ん！』／早川裕之
- ●MSX用『パチンコに生きる男』／佐藤貴行
- ●MSX用『きゃっちぼおる』／北川　航
- ●FM-7用『ぶどぶどぶどぉ』安藤利和

投稿ありがとう

鈴木秀俊／山田達也／佐々木克人／中島　宏／高田義明／遠藤文夫／高橋弘明／たけしくん／宇部　悟／千葉弘之／桜田道文／渡辺圭太／レイニー／伊藤秀樹／高橋健太／くにちゃん／斉藤光夫／田中善之／原田修司／山口　剛／板野　昭／宮本　健／MASAHITO／工藤信好／佐藤　孝／矢部和宏／足立啓介／ABC／宮沢裕也／大島　猛／金本伸一／小林久和／花岡文男／つむらくん／川村義一／亜衣宇絵男／佐々木一郎／前原昌義／高富亮平／鈴木幸雄／杉本サブ助／中村孝治／谷　政夫／安藤敏一／根岸　久／阿部　穣／荒木直之／宮西　真／松本秋久／小川亮平／石崎義男／中村慎一郎／北本勝利／井関　宏／宮崎　茂／石井さん／小川　稔／伊藤　正／うっちゃん／川村　敦／サリー／OGA／三木祐二／名雪篤志／阿部誠二／近藤雅弘／横山くん／平松憲一／久保裕作／山本左千夫／伊勢崎　守／民里拓巳／安嶋智也／武田孝明／堀　英夫／村上公一／中原俊充／伸ちゃん／松下タツヤ／星野道夫／矢本謙二／吉田光男／石津義和／雅司くん／渡辺博理／犬飼孝幸／山本典雄／松川くん／大串貞一郎／久保田　剛／知ったか庄ちゃん／佐藤宏隆／後藤孝治／坂口義治／大平恒彦／水元義明／内田日出夫／今本卓夫／小林とーま／川田慎二／池田春男／船川勝弘／内藤耕二／佐久間　進／宮崎武雄／太田孝雄／福永　真／中里篤志／加藤信二／古河貞夫／村上喜一／片山由起夫／松田　潤／倉田秀昭／川野勇吉／岩下正隆／今野太郎／中野弘泰／岡部弘文／石川明宏／青木哲也／川谷秀人／青野　信／影神さん／金平　一／友野洋一郎／塩谷純一／村上良太／笹沼　浩／大西敏一／高宮忠広／中村　学／河内晋平／ミーノール／中谷光彦／小野　弘／竹本陽一／菅野民雄／藤本幸雄／小向英也／根津光彦／児玉和也／木村伸幸／中島康明　※全員紹介しきれなくてゴメンなさい。まだまだたくさんの方々からの投稿がありました。これからもどしどし投稿してくださいね！

COMPUTER ENTERTAINMENT SIDE









▶▶▶ここからあとのページでは，コンピュータを使った楽しいソフトウエアや，その周辺の話題を満載しています。

ベーマガNEWS
『ストIIダッシュ』がメガドライブ PCエンジンに移植決定……187
スーファミ版『ストIIターボ』も登場……190
『超兄貴ライブ』をはじめとするGMイベント情報……190

●CREATOR INTERVIEW
ZUNTATA（ズンタタ）……191

●アミューズメント・スペースひとり旅
パワーゲームパーク渋谷タイトーステーション……192

●山下 章のホンキでPlay ホンネでReview!!
アローン・イン・ザ・ダーク……193

●俺を信じてコレを買え
ヒットラーの復活……196

部外者としてはじめてエンディングまでプレイしたぞ
プリンセスメーカー2・続報……198

緊急特集
レーザーアクティブは時代をつかめるか!?……200

マーティーが登場した今だからこそ注目したい
富士通 海外ソフト・コレクション・シリーズ……204

Macファン待望のゲーム特集
マッキントッシュで遊べる日本語ゲームたち……210

●アーケード・ゲーム今月の1本
海底大戦争……216

●チャレンジ！格闘ゲーム
ファイターズヒストリー……218

略して「とこぷー」と呼んでください
とことんぷよぷよ……224

熱い要望におこたえして復活！
ファイナルステージ……227

『ストIIターボ』鍛錬道場……228

真・読者の闘技場……前夜祭！……230

『ぷよぷよ』メガバトル・トーナメント同行記……231

短期集中攻略 ブランディッシュ2……234

●アーケード・ゲーム・ギャラリー
アンダーカバーコップス……238

●ゲームミュージック・スコア・コレクション
『ドラゴンクエストV』より2曲……242

●ベーマガ㊙情報局……244
●レスキュー！COMPUTER GAME……246
●読者の意見・ホンキでPlayホンネでReview!!……250
●ゲーム・デザイナー養成講座
電脳教育委員会……254
●読者のページ～あくせすROOM……256
●CHALLENGE! HIGH SCORE!……259
●ビデオゲーム CLASSIC GUIDE……268
●中古パソコン機器 Buyer's Guide……271
●ソフトハウス17社のPRページ
SOFTWARE HOUSE HOT INFORMATION……276

☆編集部より

今月号から「ファイナルステージ」「読者の闘技場」という2大コーナーが復活することになりました。どちらも，過去に読者のみなさんから圧倒的支持を受けていた人気コーナーです。ご期待ください。


The Future Is Now
SNK
THE 100MEGA SHOCK!
第2弾
今再び、伝説の男達が帰ってきた…
新たなる闘い
餓狼伝説2
ネオジオ専用ロムカセット106メガ「がろうでんせつ2」28,000円(税別)
好評発売中!
© 1992 SNK CORP.
隠された必殺技を探せ!
アーケードで大人気!「餓狼伝説2」の興奮が、いよいよキミの部屋に。2ラインバトルも超進化。8大ファイター達に秘められた必殺拳をひきだし、最強武闘会「キング・オブ・ザ・ファイターズ」に挑め!!
NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
噂の対戦アクション完全攻略ビデオ
「龍虎の拳」が遂に登場!
TV−CF全バージョン収録
4月21日発売 ビデオ:PCVP-11102/LD:PCLP-00421
ポニーキャニオンから発売 各4,800円(税込み)
新たな100メガショックは、激闘プロレスだ!
近日登場
FIRE SUPLEX
ファイヤー・スープレックス
© 1993 SNK CORP.
好評発売中
ハイパワーゲームマシン
「ネオジオ」
標準価格 48,800円(税別)
株式会社エス・エヌ・ケイ〒564大阪府吹田市豊津町18-8■ネオジオ最新情報を電話で聞こう!ネオジオテレホンサービス06-338-8188※電話番号はよく確かめて、お間違えなく。

Dragon Slayer®

The Legend Of Heroes
Fantasy Role-Playing

By Falcom



Falcom©
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

はるか昔、いや、もしかしたら遠い未来のことかもしれない。とにかく言えることは、「イセルハーサ」と呼ばれる、豊かな自然に恵まれた世界があり、
そこに自然の恩恵を受けながら生活する人々が住んでいるということだけだった。大小いくつもの島々、島大陸、
そしてそれらをとりまく青く美しい海によって形成される世界には、ファーレーン、ウォンリーク、ラヌーラ、ソルディス、そしてモレストンの5つの国があった。
この物語は、それらの国の一つファーレーン王国の王子セリオスの冒険の物語である……

ドラゴンスレイヤー英雄伝説 5″2HD GS-204

X68000 大好評発売中 ¥9,800(税別)

お買い求めは最寄りのショップまたは通信販売で…

通信販売でご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を記入のうえ、代金に3%の消費税を加算した金額を当社宛現金書留でお申し込みください。(送料は無料です)

発売元／株式会社エス・ピー・エス 〒960福島市太平寺字過吹24-1 ☎0245-45-5777 SPS-NET 0245-46-1167

SPS



J.LEAGUE
J.LEAGUE HYPER SOCCER
ウェーブの嵐
その瞬間、あのスターになる。
白熱のJリーグバージョンで新登場！
〝Jリーグ ハイパーサッカー・ウェーブの嵐〟は、サッカーの本場イギリスで大ヒットした超人気ゲームソフトがベースになっています。臨場感、巧妙なアクションなど、リアリティを生み出すディティールは秀逸です。話題騒然のJリーグと同じチーム名や選手データはもちろん、試合形式もJリーグの公式ルールにもとづいた本格仕様で、本物そっくりの興奮が味わえます。
Jリーグオフィシャルテレビゲーム
〝ハイパーサッカー・ウェーブの嵐〟
'93 5月！発売予定
PC-9801(CPU80286以上推奨)シリーズ
価格¥9,800(税別)
■ハードディスク対応 ■FM音源ボード対応
C² World Ltd.
制作・販売：株式会社シーツゥワールド
〒105 東京都港区浜松町2-1-18トップスビル3F TEL.03(5473)8986
Ⓒ1993 KRISALIS SOFTWARE 協力：伊藤忠商事株式会社
OFFICIALLY LICENSED BY JAPAN PROFESSIONAL FOOTBALL LEAGUE

数量限定版

増刊号を越えた"増刊号"新登場！

戦闘列伝

日本中のプレイヤーの体温を確実に3度上昇させた'92年話題のバトルゲーム「ソードダンサー増刊号」がいきなり'93バージョンに進化して新登場します。今回の増刊号ポイントは、理屈抜きのおもしろさはそのままに、キャラクターの魅力アップ、最高4人まで楽しめるRPG双六の追加、豊富なおまけモード、音楽パートの強化と、200%のバリューアップ。'93年前半を独創する」噂のニューカマーです。



- 「対戦モードはこうでなくっちゃ」圧倒的なスピード感、リアル＆スムーズなアクション、増刊号ならではのバトルシーンに加え、さらにキャラクターの魅力をアップ
- 好評のトーナメントモードでは増刊号('92年版)のキャラでも遊べます。(HDが必要)
- 敵キャラ、操作キャラを一新！強力無比なモンスターアタックモード
- 最高4人まで楽しめるRPG感覚の「双六」をプラス
- スタッフ通信/SD増刊号の隠しコマンド集/EDGEミュージックモード(EDGEが必要)/新作コマーシャルなど盛りだくさんの"オマケ"集

ソードダンサー SWORD DANCER 増刊号 '93

- 書き下ろしオリジナル13曲を音楽監修(MIDI/FM音源)

Roland
MT-32 CM-32L
CM-64
SC-55 CM-300 CM-500

■PC-9801VM/UV以降(NOTE対応) ●要640K ●16色ボード ●アナログモニター

価格
¥5,800(3枚組み)
●3.5"2HD、5"2HD （消費税別）

1993 SPECIAL ISSUE

4月23日発売

TGL TECHNICAL GROUP LABORATORY 株式会社 テイジイ総合研究所
本社：〒540 大阪市中央区内平野町2丁目1番1号 TEL.(06)944-0848

■通販のお申し込みはお電話一本でどうぞ
●通販受付時間：10:00〜18:00(土・日・祝日休み)「通信販売係」まで
●通販受付電話：06(944)9687 （消費税、送料無料）



G+G2+α

Included
"GENOCIDE・FMT REMIX"
"GENOCIDE2" &
SPECIAL DEMO
CD EDITION







X68000シーンを揺るがしたZOOMの人気シリーズ"GENOCIDE"、"GENOCIDE2"がFM-TOWNS上でついに起動する。敵キャラクターと背景を全て新たに描き起こし、TOWNS版新展開も用意された「GENOCIDE／FMT-REMIX」そしてゲーム展開はオリジナル同様ながら、自機"トレーサー"のニューアクション、TOWNS版オリジナルキャラクター、そしてFM-TOWNSならではの派手な画面演出等を追加した「GENOCIDE2」に、TOWNS版オリジナルデモが追加された2＋αin1の超豪華版‼

for FM TOWNS

ジェノサイド・スクウェア　¥12,800(税別) **4月10日発売予定!**

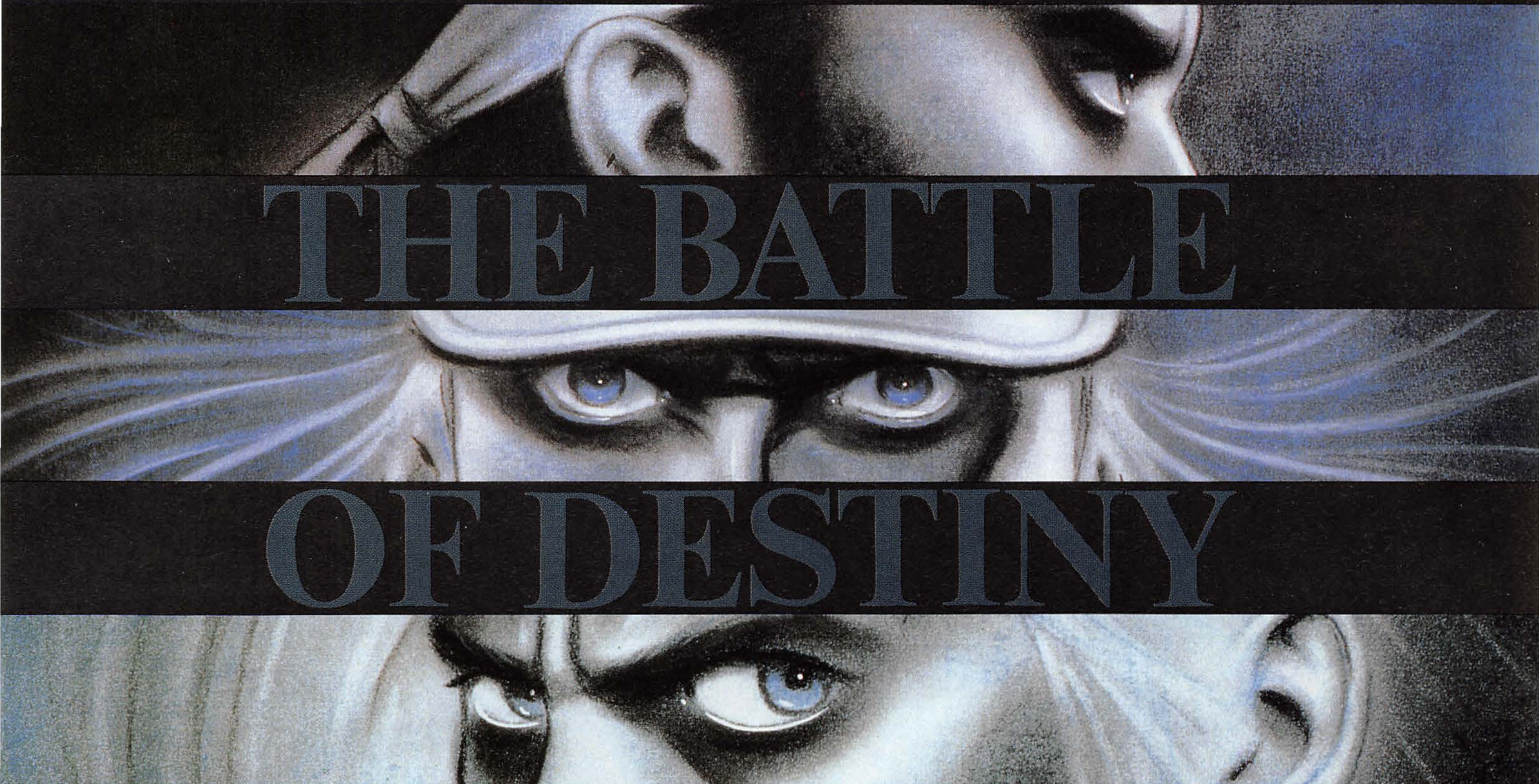
ZOOM COMPUTER SOFT CREATE

◎通信販売ご希望の方は商品名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で当社宛お送り下さい。(送料無料)

株式会社ズーム　札幌市中央区北1条西20丁目1-27〈DEVEX120 6F〉〒064　TEL:011-613-0191

X68000待望の話題作登場!!

HOME DATA



本物の格闘をみせてやる。

餓狼伝説™

がろうでんせつ

'93年5月下旬発売予定8,800円(予価・税別)

本格武闘アクション

飢えた"狼"たちが今、それぞれの宿命に従い、ここに集う.!!



X68000シリーズ

●5"2HD●要2MB●ハードディスクインストール可能●MIDI対応(ROLAND SOUND CANVAS、MT-32)●内蔵FM音源対応●2人対戦プレイ&2人協力プレイ可能



株式会社ホームデータ 〒651 神戸市中央区葺合町馬止1-10 ホームデータビル TEL 078-261-2790(代) FAX 078-261-2792

MEGA DRIVE

マイコンソフト

XMD-2 RGB/S

ANALOG RGB/S UNIT FOR MD

メガ・ドライブの映像をより鮮明な画面でプレイしたいあなたへ

XMD-2RGB/S 使用前

ビデオ



XMD-2RGB/S 使用後

上の画面写真と見比べて下さい。

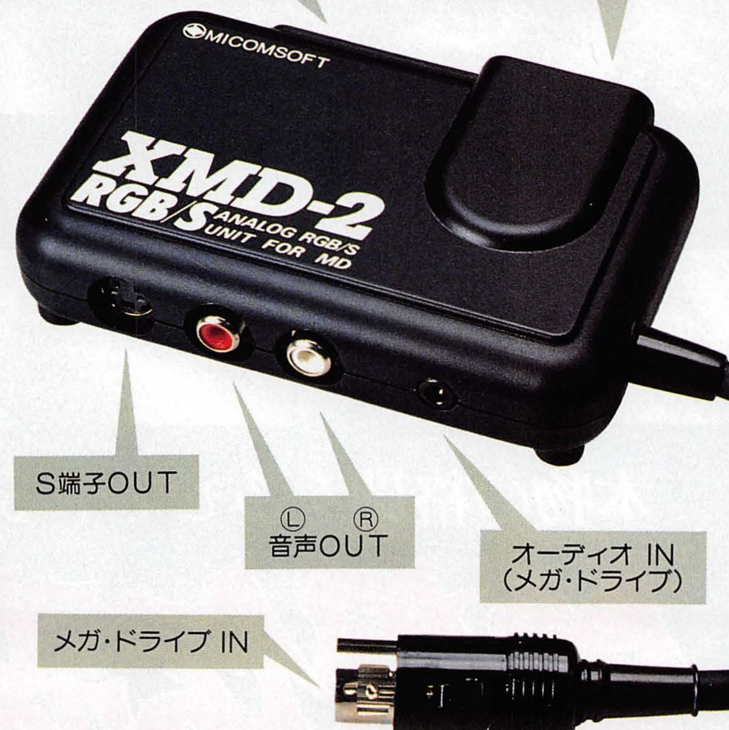
S 端 子



アナログRGB



ソフトは光栄のメガドライブ版三國志IIIです。
©KOEI CO., LTD.



XMD-2RGB/Sは、これまで家庭用のTVのビデオ画面でしか楽しめなかった「メガドライブ」を、パソコン用の高精細な「アナログRGBモニター」や「S端子付きの家庭用TV」、「S端子付きのビデオ」などにつなぎ、より鮮明な画像を得られる画期的な変換ユニットです。

接続できる「アナログRGBモニター」は水平同期周波数が15kHzの画面モードを持ち、15ピンもしくは21ピンのケーブルに対応している製品です。

XMD-2RGB/Sは、「アナログRGBモニター」用と「テレビ／ビデオのS端子」用の映像出力を同時に出していますから、ゲームを「アナログRGBモニター」で楽しみながら、「S端子付きのビデオ」で同時に録画をすることができます。

また、対戦ゲームを「アナログRGBモニター」と「S端子付きのテレビ」の2台で見ながらプレイするなど、幅広い活用方法もあります。(*アナログRGBモニター用映像信号は、15ピンと21ピン両方に同時に出力することはできません)

対応モニターについて

XMD-2RGB/Sは、水平同期周波数15kHzの画面モードを持つ、15ピン・アナログRGBモニターまたは21ピン・アナログRGBモニターまたは、S端子付きの家庭用TVに対応しています。

ご注意：ビデオ入力端子しか持たない家庭用TVや、水平同期周波数24kHzや31kHzのみのアナログRGBモニターには対応しておりません。

対応モニター

NEC　：PC-KD861, 871, 862S, 863S, 863G
　　　　PC-TV354, 472, 453, 454, 455
SHARP　：CZ-600D, 601D, 603D, 604D, 605D, 606D, 607D, 612D, 613D,
　　　　860D, 880D　CU-14TV, CU-15M1
SANYO　：CMT-148HMB, CMT-A15HM, A20MM
FUJITSU：FMT-DP531, 532

対応していないモニター

NEC　：PC-853N, 854N, 855, 881, 882
SHARP　：CU-21HD, 21GD, 14FD, 14KD, 14FA
SANYO　：CMT-145F
FUJITSU：FMT-DP533
(ここに記載された機種は当社の調査によるものです)

5月下旬発売　標準価格6,900円(税別)

ご注意：本製品には接続ケーブルは、含まれておりません。

発売元：電波新聞社 出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1－11－15　TEL03-3445-6111(大代表)
企画・開発：マイコンソフト株式会社　〒530 大阪市北区中之島3－2－4 朝日新聞ビル6F(電波新聞社大阪本社内)　TEL06-203-2827

東京本社 03-3445-6111(大代表)	札幌支局 011-641-5591	関東支局 0273-26-3206	名古屋支局 052-261-4541	神戸支局 078-391-5885	下関支局 0832-67-7478
大阪本社 06-203-3361(大代表)	仙台支局 022-227-7211	松本支局 0263-36-2266	金沢支局 0762-63-8661	広島支局 082-228-5581	熊本支局 096-380-7500
西部本社 092-431-7411(大代表)	新潟支局 025-245-2526	静岡支局 054-254-6405	京都支局 075-221-8021	高松支局 0878-61-3111	鹿児島支局 0992-26-3630

マイコンソフト

宇宙(そら)へ

モニターの前にすわれば
そこはもう宇宙。
ゲームの本質を伝えたい。
ビデオゲーム・アンソロジー

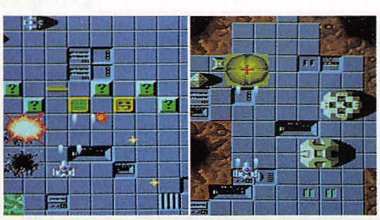
VIDEOGAME ANTHOLOGY

vol.3 第3弾! VIDEOGAME ANTHOLOGY

STAR FORCE™

スター・フォース

好評発売中！



スター・フォースは1984年テクモ株式会社の作品です。
敵の攻撃は激しく,たよりになるのは自分の腕のみです。ひたすら敵弾をよけ,連射しなければ生き残ることはできません。そして未来感覚に満ちた美しいグラフィック。壮快さと,熱い魅力が結集した純粋シューティング・ゲーム。まさに不朽の名作です！映像，ゲーム展開はもちろん，話題を読んだミステリアス「シークレット・ターゲット」の数々も全収録いたしました。

©TECMO,LTD. 1984

X68000 5インチ2HD1枚組 標準価格4,900円(税別)

VIDEO GAME ANTHOLOGY vol.1
テラクレスタ/ムーンクレスタ
TERRACRESTA MOONCRESTA
©NihonBussan CO., LTD.



X68000 標準価格4,900円(税別) 好評発売中！

VIDEO GAME ANTHOLOGY vol.2
ATOMIC RUNNER チェルノブ
CHELNOV
©1988 DATA EAST CORP.



X68000 標準価格4,900円(税別) 好評発売中！

今後も素晴らしいゲームを移植していく予定です。お楽しみに。

発売元：電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
TEL 03-3445-6111(大代表)

企画開発：マイコンソフト株式会社
〒530 大阪市北区中之島3-2-4 朝日新聞ビル6F(電波新聞社大阪本社内)
TEL 06-203-2827

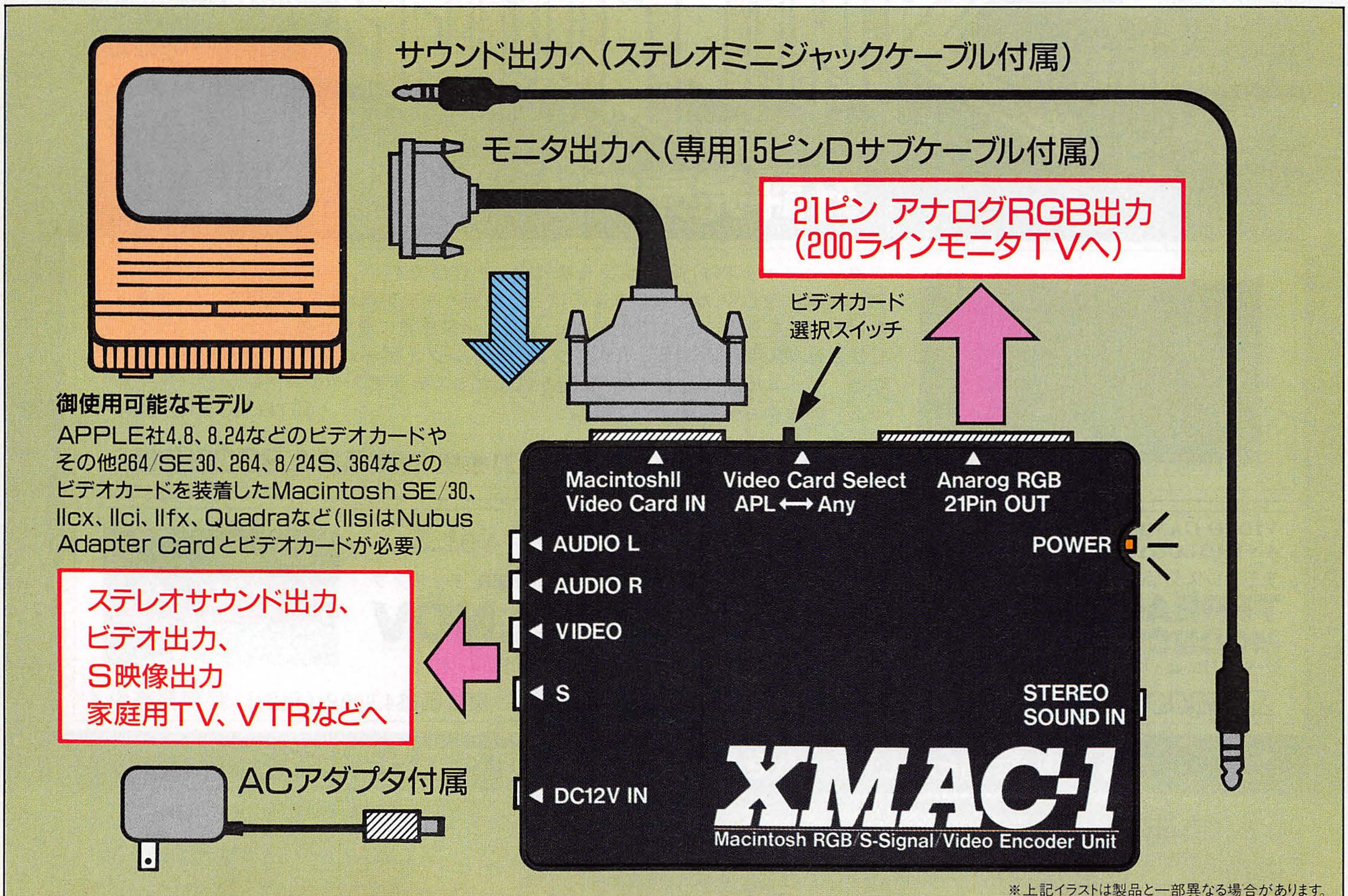
マックの映像が 大

▼21ピンRGB出力



大型画面を使ったプレゼンテーションやVTRの映像編集に威力を発揮します。

Macintoshのモニタ出力は，通常の400ラインのモニタより解像度が高く専用のモニタTVが必要ですが，このXMAC-1を利用することで，水平周波数15kHz，200ラインのモニタTVでMacintoshの映像を楽しむことができます。



※上記イラストは製品と一部異なる場合があります。

マイコンソフト

型TVで見れる。

▼S出力



▼ビデオ出力



この画面は、MACRO MIND DIRECTOR 2.0で作成されたデータです。 ©1990-1991 MACRO MIND DIRECTOR INC.

アナログRGB/S/ビデオ同時出力可能。

〈主な利用〉

200ラインアナログRGB出力(21ピン)の他に,"S-映像信号"や"ビデオ信号"も同時に出力されています(マルチ出力)。

S-映像端子やビデオ入力端子を持った家庭用のTV,100インチサイズ液晶プロジェクターなどでの利用,Machintosh画面のVTR録画も可能です。24ビットビデオカードの利用で1670万色のリアルな色彩を余すことなく活用できます。

また,Macintoshからのステレオサウンドを XMAC-1のステレオ入力端子に入力すれば,これによりMacintoshで作成したアニメーションをそのままサンプリングサウンドと共にVTRに録画することができます。

接続に必要な15p-15p Dサブケーブルやサウンド用のステレオミニジャックケーブルが付属していますから,購入した直後から楽しめます。

大型大画面を利用してのデモンストレーションやプレゼンテーションやVTRを利用しての映像製作に威力を発揮します。

〈接続方法〉

接続方法はとても簡単です。Macintosh ビデオカードから出力されるモニタ出力を付属のケーブルを使って,XMAC-1の15ピンモニタ入力端子に接続すればOKです。

XMAC-1本体にあるビデオカードセレクトスイッチ(APL↔ANY)をビデオカードメーカーに合わせた後,Macintoshをリスタートさせれば XMAC-1からは,200ラインのアナログRGB,S映像出力ビデオ出力が全て同時に出力されます。

御使用には,4.8,8.24,264/SE30,264,8/24S,364などのビデオカードが必要です。これらのビデオカードを装着しているMacintoshであれば,XMAC-1の利用が可能です。

〈注意〉

画面がチラついて見えますが,これはビデオカードの問題で,異常ではありません(8.24カードの256モードはフリッカーレス)。スキャンレートの関係で画面の全ての範囲は映りません(512×384ドットの範囲が有効)。

XMAC-1

Macintosh RGB/S-Signal/Video Encoder Unit

標準価格27,800円(税別)　　好評発売中

MacintoshはApple Computerの商標です。

発売元 電波新聞社出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03(3445)8201(ダイヤルイン)

PC-98/286用スキャンコンバーター・ユニット

XPC-1v

VIDEO SCAN CONVERTER UNIT

PC-9801, PC-286/386の画面が家庭用テレビに映る！ビデオに録画できる！



XPC-1vケーブルフルセット発売開始！

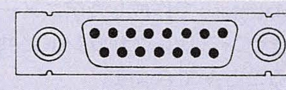
Lotus Develpment corporation
Lotusと1-2-3はロータスディベロップメントコーポレーションの登録商標です。
この画面はロータス1-2-3で撮影したものです。

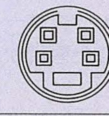
必要なケーブルが選択できる3タイプ!!

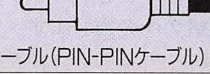
XPC-1v（本体＋D/Cアダプター）
標準価格**41,800円**（税別）

XPC-1vケーブル付き（右記Ⓐのケーブル付き）
標準価格**44,500円**（税別）

XPC-1vケーブルフルセット（右記Ⓐ,Ⓑ,Ⓒのケーブル付き）
標準価格**47,900円**（税別）

Ⓐ

15ピン・アナログRGB端子（15PIN D-SUB）1.5mケーブル

Ⓑ

S端子コネクター
（4PIN mini DIN）
（2mケーブル）

Ⓒ

ビデオ接続ケーブル（PIN-PINケーブル）（2mケーブル）

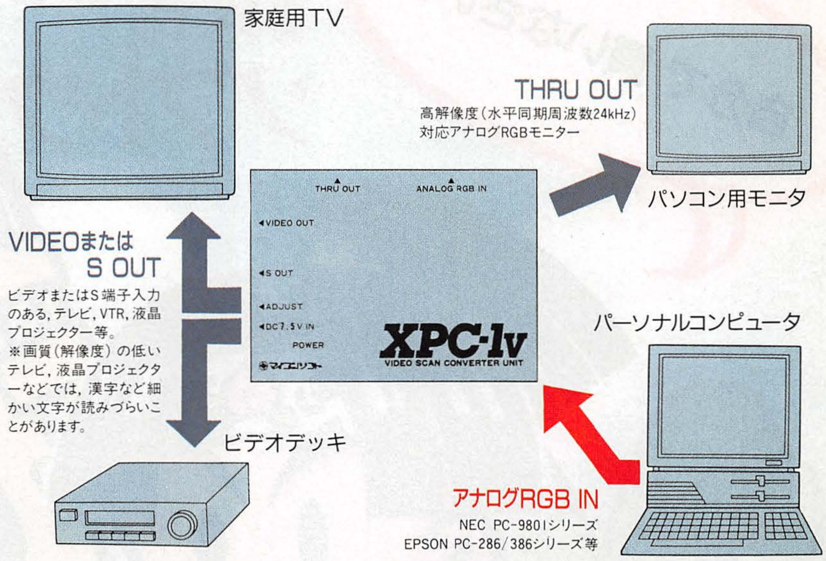
■接続例

PC-9801, PC-286/386など24kHzのアナログRGB出力を見るためには, 従来は高解像度(400ライン)対応の専用モニターが必要でした。XPC-1Vをお使いになると, この24kHzの信号をNTSC標準信号(15kHz)に変換して, S端子またはビデオ端子のある家庭用テレビなどで見ることができ, ビデオ映像として録画することもできます。また, 24kHzの信号をスルー端子によって, 同時にパソコン・モニターに出力できますので, プレゼンテーションを行なう際などにも便利な設計となっています。

専用モニターの代わりに使ったり, ノート・パソコンの出力をテレビ(カラー)で見るなどの他, アイデア次第で様々な用途が考えられます。

- **漢字が読める, 色の再現性も高い。**
  ワープロ/表計算/パソコン通信/ゲーム/教育ソフト
- **大型テレビ, ビデオ・プロジェクターに映し出せる。**
  PC-9801を使ってのプレゼンテーション/大型テレビで迫力のあるゲーム/ソフトウェアのデモンストレーション
- **ビデオに録画できる。**
  (ビデオ・デッキの性質上, VHSよりS-VHSの方がきれいに録画再生できます)
  ソフトウェア等, 商品のデモ・ビデオ作成

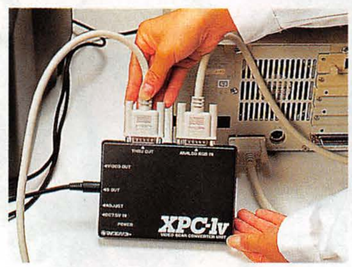
●ご注意●家庭用テレビなど, S端子とビデオ端子, 両方端子が付いている場合はS端子を御使用下さい。XPC-1Vは, S端子がメイン出力となります。また, ビデオ端子しかない場合は, テレビの「色の濃さ」のツマミを色をうすくする方へ調整してから御使用下さい。



■接続方法



パソコンの15ピン・アナログRGB出力端子と, XPC-1vの"ANALOG RGB IN"を, 15ピン・アナログRGBケーブルで接続します。



必要に応じて"THRU OUT"と, 高解像度(水平同期周波数24kHz)対応アナログRGBモニターを, 15ピン・アナログRGBケーブルで接続します。



ビデオ接続ケーブルまたはS端子ケーブルを接続します。ビデオ接続ケーブルならばXPC-1vの"VIDEO OUT", S端子ケーブルならば"S OUT"と, 映像を出力させる機器の入力端子に接続します。



すべての接続を確認した後, ACアダプターを"DC7.5V IN"に接続します。電源スイッチはありません。ACアダプターを接続した時点で"POWER"ランプが点灯し, XPC-1vは使用状態になります。

■出力側に接続できるもの

- ビデオ入力端子を持つテレビ, モニター
- S端子入力を持つテレビ, モニター
- VTR(ビデオデッキなど)
- S端子入力を持つVTR
- 液晶プロジェクター, 三管式プロジェクター
- 15ピン・アナログRGB入力端子を持つ, 高解像度(水平同期周波数24kHz)対応のモニター

ご注意

- 15ピン・アナログRGBケーブルは必ず, 「全ピン結線」タイプのものをお使いください。それ以外のものをお使いになると, 画面が出ない事があります。
- 音声用出力端子は付いていません。音声はパソコンから直接取って下さい。例: PC-9801のFM音源のLINE OUTなど。

■入力側に接続できるもの

- 水平同期周波数24kHz(高解像度, 400ラインモード)対応の15ピン・アナログRGB映像出力信号を持つ機器

NEC :PC-9801シリーズ(VM以降)
PC-98NOTE(NS/E以降)(下記のご注意参照)
EPSON:PC-286/386シリーズ
PC CLUB
PC-286NOTE/386NOTEなど(下記のご注意参照)

- ノートタイプのパソコンをお使いになる時は, メーカー純正またはサードパーティー製の, アナログRGB出力用CRTアダプターが必要です。詳しくは各メーカーにお問い合わせください。(ノートタイプにアナログRGB端子がある場合はそのままご使用できます。)
- XPC-1vは24kHz出力専用です。これらの機種であっても, 31kHzや15kHz出力時の動作は保証されません。(ハイレゾリューションモードも不可)

■発売元:電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
TEL 03-3445-6111(大代表)

■企画・開発:マイコンソフト株式会社
〒530 大阪市北区中之島3-2-4 朝日新聞ビル6F
(電波新聞社大阪本社内) TEL 06-203-2827

—電波新聞社—
東京本社 03-3445-6111(大代表)
大阪本社 06-203-3361(大代表)
西部本社 092-431-7411(大代表)
札幌支局 011-641-5591
仙台支局 022-227-7211
新潟支局 025-245-2526
関東支局 0273-26-3206
松本支局 0263-36-2266
静岡支局 054-254-6405
名古屋支局 052-261-4541
金沢支局 0762-63-8661
京都支局 075-221-8021
神戸支局 078-391-5885
広島支局 082-228-5581
高松支局 0878-61-3111
下関支局 0832-67-7478
熊本支局 096-380-7500
鹿児島支局 0992-26-3630


知ってますか!!
ソフトウェアは著作物
自分で買いなさい!
日本一
コピーを一つ下さいな。
《わくわくドキドキのゲームソフト、勉強の理解をすすめる教育ソフト、めんどうな仕事を助けるビジネスソフトなどは、すべて知的創造物として著作権法で保護されています。》豊かでクリエイティブな社会を造るには、知的創造者の権利がきちんと守られなければなりません。
〈無断複製はよりよいソフトウェア開発を阻害します。〉
No Copy
このマークは不法コピー禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構
ACCS
社団法人 コンピュータソフトウェア著作権協会
Association of Copyright for Computer Software
〒101 東京都千代田区外神田6-3-8外神田田島ビル4F
著作権ホットライン TEL 03-3839-8783 FAX 03-3839-8764



《会員会社一覧》

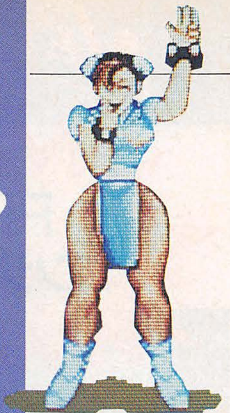
アークシステム㈱
㈱アートディンク
㈲アーマット
㈱アイシーエム
㈱アシスト
㈱アスキー
アップルコンピュータ㈱
㈱アドミラルシステム
㈲アルシスソフトウェア
アルダス㈱
アルテック㈱
イーディーコントライブ㈱
㈲苺ソフト
イマジニア㈱
㈱イメージテクノロジー研究所
㈱インターコム
インテリジェントシステムズジャパン㈱
㈱ヴァル研究所
㈱ウィンキーソフト
㈱エー・アイ・システムプロダクト
エー・アイ・ソフト㈱
㈱エー・エス・ピー
エーピー・サーブ㈱
エスエイティーティー㈱
㈱エス・ピー・エス
エデュカ㈱
㈱エニックス
FA・システムエンジニアリング㈱
㈱エム・エー・シー
㈱エルゴソフト
オートデスク㈱
㈱オービックビジネスコンサルタント
㈱大塚商会
カテナ㈱
㈱カプコン
亀島産業㈱
カモンミュージック㈱
㈱管理工学研究所
㈱ギャラクシー
㈱クエスト
㈱クリエイトトーワ
㈱クレオ
㈱呉ソフトウェア工房
グレイト㈱
㈱グローディア
㈱グローバルデータ通信
㈱ケーエスピー
研彩館インターナショナル㈱
㈱ゲームアーツ
㈱光栄
㈱工画堂スタジオ
㈱構造システム
㈱コスモス・コンピューター
コナミ㈱
㈲コマキシステム研究所
㈱コンパイル
㈱コンピュータ・ニュース社
サイバネットシステム㈱
さくら共同法律事務所
㈱サミット
㈱サムシンググッド
山陰ソフトウェア㈱
㈱シー・エス・ケイ
シエラオンラインジャパン㈱
システムサイト
㈱システムセンター
㈱システムセンター三重
㈱システムソフト
㈱システムハウスミルキーウェイ
㈱シャノアール
㈱新学社
㈱新企画社
㈲シンキング・ラビット
㈱シンプレックス
㈱ジー・エー・エム
㈱ジェイディック
㈱ジェプロ
㈱ジャストシステム
ジュピタープロモーション㈱
じゅんぺい
㈱スタークラフト
㈱スティング
㈱ステラシステム
㈱ズーム
㈱セガ・エンタープライゼス
㈱綜合システム
㈱ソフトウイング
㈱ソフトウェアジャパン
ソフトバンク㈱
㈱ソフトヴィジョン
ソフトプロ㈱
㈱タイワ
㈱タケル
㈱ダイナウェア
ダイナミック企画㈱
ダットジャパン㈱
㈱ツァイト
㈱ティーアンドイーソフト
㈱ディーバ
㈱データプラン
㈱ディアイエス
㈱データプラン
デザインオートメーション㈱
㈱電波新聞社
㈱東京コンピューターシステム
東京書籍㈱
東京電化㈱
徳間書店インターメディア㈱
日本エス・イー㈱
日本化薬㈱
日本クリエイト㈱
日本コンピュータシステム㈱
㈱日本テレネット
日本ファルコム㈱
日本マイコン販売㈱
日本ワードパーフェクト
㈱ノア
ノベル㈱
㈲ハウテック
㈱ハドソン
㈱バックス
㈱バンプレスト
㈱パーシモン
パーソナルメディア㈱
パル教育システム㈱
㈱パンサーソフトウェア
ヒーズ・ジャパン㈱
㈱日立ハイソフト
㈲ビーピーエス
㈱ビッツー
㈱ビレッジセンター
㈲ビング
ピー・シー・エー㈱
㈱ピック
㈱ファミリーソフト
ファルコン㈱
㈲風雅システム
㈱フェイザーインターナショナル
福井コンピュータ㈱
富士ソフトウエア㈱
㈱富士通ビー・エス・シー
㈱フタバ図書
ブラザー工業㈱タケル事務局
㈱プロメディア
ヘアドクター発毛科学研究所
㈱ほくさんソフテック
ボーランド㈱
㈱ポニーキャニオン
マイクロウェア・システムズ㈱
㈱マイクロキャビン
㈱マイクロコア
マイクロソフト㈱
マイクロプローズジャパン㈱
㈱マクロス
松村信夫法律事務所
㈱まつもと
緑電子㈱
㈱ミュージックネットワーク
ミリオンエンタープライズ㈱
メガソフト㈱
㈱モーリン
㈱ユーテス
㈱ライトスタッフ
㈱ラウンドシステム研究所
㈱リード・レックス
㈱リギーコーポレーション
㈱リクルート
㈱リバーヒルソフト
ロータス㈱

顧問弁護士　森本紘章

〈93.1.14現在〉

1月14日現在、169社にも及ぶソフトハウスに加盟していただいております。


ゲーム・ミュージックの宝庫 キング G.M シリーズ 発売元●キングレコード株式会社
イラストレーション：末弥純
GMの基本は何といってもオリジナルサントラ
大好評のブランディッシュ2全曲集
"新作ソフトをいち早くCD化して欲しい" そんなファンの皆様の要望に答え、今回のミュージック・フロム・ブランディッシュ2はソフトの発売から、約1ヶ月のスピード・リリースとなりました。
ゲーム・ミュージックの基本とも言える、オリジナル・ゲーム音源だからこそ、ファルコムレーベルは最高のクオリティを追求したいと考えています。
オリジナル音源を忠実に録音する機材を吟味し、そしてそのサウンドが、より自然に人間の耳に響くよう、細心の注意を払っています。パソコン本体から出力されたサウンドをただ録音するだけではプロの仕事とは言えません。ぜひ、ご自分のパソコンの音とこのCDを聴き比べその違いを実感していただきたいと思います。
※本CDはサウンドボードⅡで収録されています。
MUSIC FROM
Brandish 2
THE PLANET BUSTER
ミュージック・フロムブランディッシュ2ザ・プラネットバスター
ALL MUSIC COMPOSED BY Falcom Sound Team J.D.K.
4.21 ON SALE
全40曲収録
1 PROLOGUE～BUNDEVIA 2 Stranger～流浪の剣士 3 PRISON 4 BATTLE POINT Ver.A 5 SHOP 6 Dela=delon 7 Synchrony 8 ISLET 9 CAVE
10 BATTLE POINT Ver.B 11 Adonis 12 ICE ZONE～GREEN ZONE 13 WHARF 1 14 WHARF 2 15 BATTLE POINT Ver.C 16 CASTLE WALL 17 CASTEL TOWN
18 宿無しジョニー 19 WOOD 20 NINJA YASHIKI～死して屍拾う者無し 21 MASTER NINJA 22 Begging one's life 23 DARK ZONE 24 CASTLE 25 TOWER 26 Benedicte
27 BATTLE POINT Ver.D 28 LABORATORY 29 GADOBISTLLE 30 FORTRESS 31 NUCLEUS 32 Karl=cares 33 カール、あんた輝いてるぜ 34 BUNDEVIAS 35 Badorrer=hadess
36 GADOBADORRER 37 EPILOGUE 38 哀愁の戦士たち 39 Mystic Dela (ボーナス・トラック) 40 Brandish House
CD KICA-1125 ¥2,800(税込)
好評発売中
パーフェクト・コレクション
ブランディッシュ
オープニングはJ.D.K.ELECTRIC ORCHESTRAによるアレンジで荘厳にスタート。更に原曲のイメージを損なわないアレンジが定評の"スペシャル・アレンジ・バージョン"で全曲をカバー。そしてラストはJ.D.K. BANDによるアレンジを2曲収録！ ブランディッシュの魅力全てを一枚に凝縮したアルバムだ。
CD KICA-1102 ¥3,000(税込)

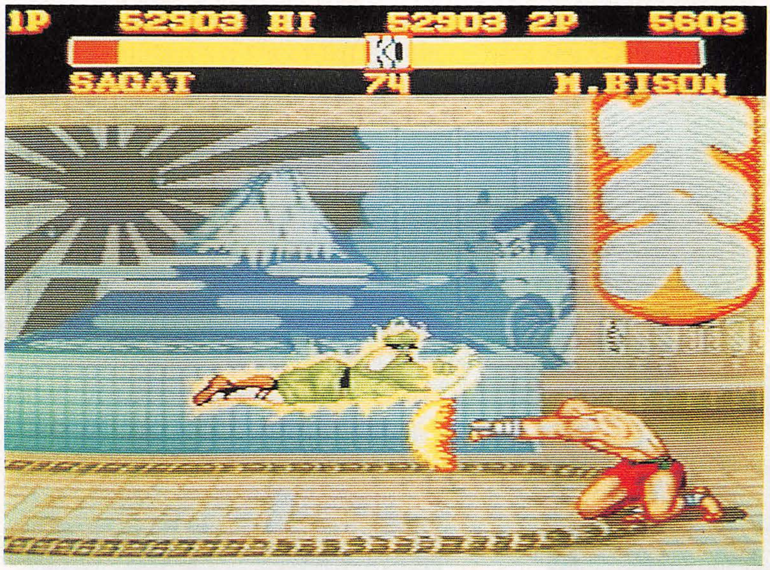


ようやく正式に発表できるようになりました『ストIIダッシュ』がメガドライブ PCエンジンに移植決定

近年のアーケード・ゲームとしては驚異的なスーパー・ヒットを記録した『ストリートファイターIIダッシュ』が，メガドライブとPCエンジンに移植されることになった。この件についてはさまざまな噂話が飛びかっていたが，カプコン，セガ，そしてNECホームエレクトロニクスの3社がほぼ同時期に正式発表したことにより，ようやくみなさんの耳に真相をお届けできるようになったのである。メガドライブ版，PCエンジン版の『ダッシュ』は，ともに6月に発売の予定。スーファミ版『ストII』が発売されたのが昨年の6月10日だったから，2年つづけて6月は『ストII』旋風が吹き荒れることになる。しかしながら，これで『ストII』がらみの移植版が出つくしたとは思えない。嵐はまだまだ吹きつづける。

メガドライブ版

この1作を契機にカプコンがMDに参入 気になる「VSバトルモード」とは何だ？



◀これがメガドライブ版『ストIIダッシュ』（米題：STREET FIGHTER II CHAMPION EDITION）の画面だ！大容量カートリッジで六月に発売の予定。腕がなるぜ！

去る1月29日，メガドライブ用6ボタンパッド「ファイティングパッド6B」が，対応ソフトが1本も存在しない状況で唐突に発売された。「セガは何を焦っているのだろう」という声が一部から聞かれたが，その裏には，メガドライブ版『ストIIダッシュ』の発売日がほぼ確定した，という事情があったと推測できる。実際，3月末に発表される予定の低価格版メガドライブには，ファイティング・パッド6Bが同梱されているらしく，セガが『ストIIダッシュ』を今後の展開の柱にしていこうと考えているのは，まちがいないだろう。

メガドライブ版『ストIIダッシュ』は，6月に日米で発売の予定。スーファミ版にあった対戦モードをさらにパワーアップした「VSバトルモード」（詳細は不明）がついているというから楽しみだ。

さらに注目されるのは，カプコンがセガと正式にサード・パーティ契約を結んだということ。『ストIIダッシュ』を皮切りに，カプコンのヒットゲームがぞくぞくとメガドライブに登場する可能性もある。　（山下　章）



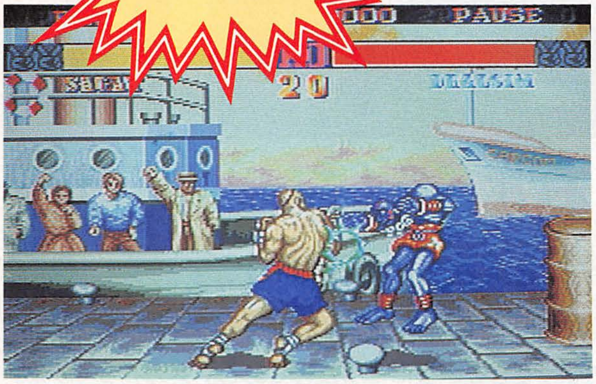
◀まさしく『ストII』のために発売されたと言っていい「ファイティングパッド6B」。定価二、五〇〇円。

▼こちらはアーケード版『ストIIターボ』の画面。どの機種に移植されるのか？



PC
エンジン版

なんと史上初の20メガHuカードを使用 これはPCエンジン・ユーザー必携の1作だ!



◀ごらんのとおり、PCエンジン版のグラフィックはかなりのもの。コダル（象）が鳴くなど音声面もがんばっている



▲PCエンジン版と同時に，このパッドが発売される。パッドの上部にあるのは連射スイッチだ　（写真は開発中のもの）

※写真はアーケード版のものです。

というのはうそ。

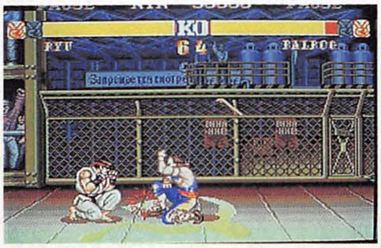
これこそが，正真正銘のPCエンジン版『ストリートファイターIIダッシュ』の画面写真なのだ。

はっきり言おう。デキはいい。

それもそのはず，発売元こそNECホームエレクトロニクスとなっているが，開発をカプコン自らが担当しているのだから。

使用しているHuカードは，家庭用ゲーム機で初の「20メガ」という大容量。ヘタにCD-ROMにして，ステージ間に読み込みの待ち時間ができてしまうよりも，スパッとHuカードを採用したのは正解だろう。9,800円という予価も，納得できるレベルのものだ。

また，ソフトと同時に，6ボタンパッド（予価：3,980円）も発売される。これを使えば，アーケード版と同じ感覚でゲームを楽しめるって仕組みだ。



◀バルログの爪が取れる現象も，当然のごとく存在

おもしろいのが，従来のPCエンジン用パッドでも，ちゃんとプレイできるようになっているということ。その場合，RUNボタン，Aボタン，Bボタンがそれぞれ弱・中・強ボタンに対応し，セレクト・ボタンを押すことによって，パンチボタンにするかキックボタンにするかを選択できる。これで「大パンチ・発ケイ百裂」などをだすのは至難の技ではあるが。　（山下　章&山中直樹）



▲サンプル版では，ダルシムが空中で何度も攻撃を食らう現象さえも移植（？）されていた



▲Huカードがムキだしだが，これがPCエンジン版『ストIIダッシュ』のプレイ環境

アーケード版と見比べてみると…

ここでは，アーケード版とPCエンジン版を，それぞれの画面写真で比較してみよう。

背景やキャラクターについては，色にちがいがあるものの，PCエンジンの「ドット・ピッチ（縦横比）が変更できる」機能により，アーケード版に近いサイズで表示。また，スーファミ版にあった「別々の技でも格好が同じ」といった点も，20メガという大容量が克服している。ただし，体力ゲージや文字のサイズは，少し大きめに変更された。



アーケード版

▲おなじみの『ダッシュ』の画面。どれだけこのゲームにお金をつぎこんだことか



PCエンジン版

▲こうして並べると，いくつかのちがいが目につくが，そっくりな点はそれよりも多い

バッチリ再現された「ダッシュ」の要素

同じキャラクター同士で対戦ができる



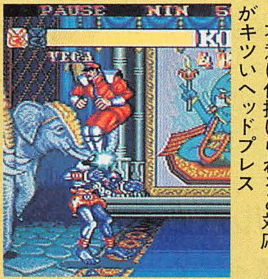
▲まったく同じ能力同士のキャラクターで対戦。勝敗結果は実力だけが決め手となる

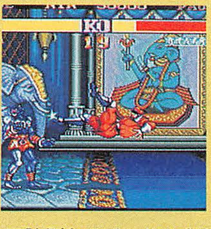

◀ブランカが感電して骨格をみせるのも『ダッシュ』ならでは


▶このページの写真はすべてPCエンジン版

バイソン，バルログ，サガット，ベガの四天王を使える


▲じわじわと相手の体力を削るサイコクラッシャーアタック


◀不意に仕掛けられると対応がキツいヘッドプレス


◀多くのプレイヤーが泣いたダブルニープレス

▼強烈なスピードと威力を誇るダッシュストレート

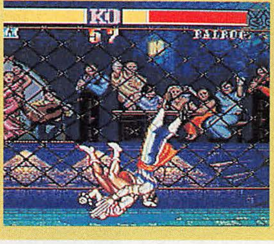



▶タイガークラッシュは『ダッシュ』からの新必殺技


◀タイガーショットは上下に撃てる

▼イズナドロップは強力な空中投げだ


◀何度も当てられるクリスタルフラッシュ




▶ターンパンチは最高の威力を誇る

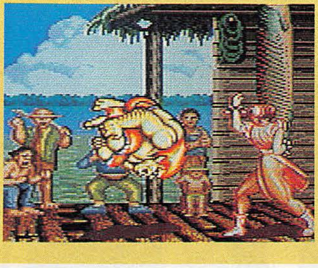
各キャラクターの基本技・必殺技が追加・変更された



▶春麗の新技，鶴脚落（左）と後方回転脚。奇襲に使おう


▶サマーソルトキックは，落下時のスキが大きくなった


▲ドリルキックはジャンプ直後にもだせるぞ


◀ほとんどのカウンターダメージを『ダッシュ』では排除

▼ガイルのひざ蹴りが，ニーバズーカへと華麗に変身している。ただし，役には立たない




▲バイソンにも，つかみ技が追加された

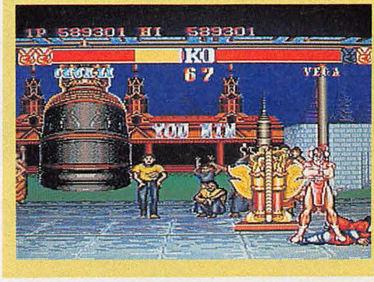
CHECK★CHECK

ここで紹介したのは，あくまでもサンプル版である。とはいえ，すでに完成版と言えるデキであるのは，見てのとおり。

ほかにも，写真ではわかりづらいが，遠近感のある地面のスクロールや，キャラクターがジャンプしたときの縦方向スクロールもバッチリと再現。ストIIファンが満足できる完成度の移植作品と言えるだろう。

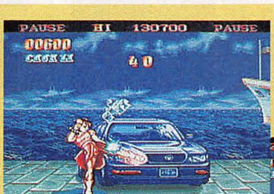
なお，PCエンジン版は家庭用ということで，8段階の難易度セレクトなど，さまざまな設定モードが追加される予定だ。

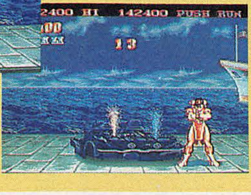
『ストリートファイターIIダッシュ』
■NECホームエレクトロニクス
■20メガHuカード　■9,800円（予価）
■6月発売予定
『6ボタンパッド（仮称）』
■3,980円（予価）　※ソフトと同時発売


◀エンディングは，自分のPCエンジンで見るべし

PCエンジン版はボーナス・ステージが2種類


◀スーファミ版にはなかったタルのボーナス・ステージがプレイできるぞ


◀自動車を壊すボーナス・ステージ。これは，スーファミ版にも登場していた


▶残念ながら，ドラム缶のボーナス・ステージは登場しない

超速報 スーファミ版『ストIIターボ』も発売される!!

そしてなんと，スーパーファミコンで『ストII』のバージョン・アップ版『ストリートファイターIIターボ』が'93年夏に発売されることが決定した。全キャラクターのスピードアップを実現，いくつかの新必殺技が加えられ，より激しい対戦プレイが楽しめるようになるのだ。もちろん四天王を使うこともできる。タイトルが『ダッシュ・ターボ』ではなく『ターボ』となっていることから，100%アーケード版の移植かどうかは不明だが，『ダッシュ』の移植をも上回るビッグ・ニュースとなることは必至だろう。

ゲームミュージックイベント情報

アルバムで聴くのもいいけど生演奏には生演奏の良さがある

本誌が注目したいのは『超兄貴ライブ』何が飛びだすかわからない……

超兄貴怒髪天

ゲームソフト，GMアルバムともに品薄状態がつづいている異色ゲーム『超兄貴』のライブが開催される！「ボディビルダーやハイレグの美女が踊る」という内容を聴いただけでも，ただならぬステージとなりそうな雰囲気。はたしてどんな世界がキミを出迎えてくれるのか？

●日時：4月27日(火)　19：30開演
●会場：インクスティック鈴江ファクトリー（JR浜松町駅南口徒歩5分 ☎03-3434-1677)
●入場料：3,000円(チケットぴあの前売り)
3,500円（当日券）



▲『超兄貴』の作曲者である葉山宏治氏。今回のライブでは，自らパフォーマンスを展開してくれるという

ZUNTATA札幌ライブ

札幌市の新スポット「サッポロファクトリー」内に，タイトーの新アミューズメント・スペース「タイトーアリーナ」がオープンする。それを記念して，ズンタタが3日間で計6回の無料ライブを行なう。札幌近郊の人はズンタタに会うチャンス！

●日時：4月9日(金)～11日(日)
各日，13：00からと15：00からの2回
●会場：タイトーアリーナ
(札幌市中央区北二条東4丁目
サッポロファクトリー内4F
……JR札幌駅より徒歩12分)
●入場無料（プレゼント等あり）



▲タイトー・サウンド・チーム「ZUNTATA（ズンタタ)」。数多くのヒット曲を持つ人気バンドだ

バーディーガールズ セカンド・イベント

「ゲーム業界からスーパー・アイドルを！」というコンセプトで，ポリドールのサンドストーム・レーベルからデビューする美少女ユニット，それがバーディーガールズだ。AkemiとEmiはGMアルバム『ビーストIII』で，NahomiはPCエンジン版『CALII』でデビューずみ。その3人が，メガCD版『アルシャーク』のイメージ・ソングを6～7月ごろにリリースすることになった。今回のイベントでは，そのあたりの歌をまとめて聴けるはず。

●日時：5月3日（憲法記念日）
12：00からと14：00からの2回
●場所：八王子そごう屋上



私たち，バーディーガールズ

鎌田朱美（かまた　あけみ）〈写真右〉
Akemi　20才，B.80 W.58 H.82
田畑奈穂美（たばた　なほみ）〈写真中央〉
Nahomi　18才，B.82 W.58 H.84
相生恵美（あいおい　えみ）〈写真左〉
Emi　19才，B.80 W.59 H.87

家庭用ゲーム機のユーザーにもズンタタの名を知ってほしい

CREATOR INTERVIEW

ZUNTATA(ズンタタ)

5月にMEGA-CD版『ナイトストライカー』が発売される。そのゲーム中に演奏される曲は，アーケード版で使用された曲を，作曲者たちがすべてアレンジしなおしているから驚きだ。今月は，その作曲者&アレンジャーである「ズンタタ」に，話をうかがってみた。(聞き手：山中直樹)



●Mar.

ズンタタの一員として，多くの名曲をてがけている。代表作：『ラスタンサーガ』『ナイトストライカー』『ウォーリアブレード』

●OGR.

ズンタタのリーダーであり，タイトー・サウンドの草分け的存在。代表作：『ダライアス』『ニンジャウォーリアーズ』『ギャラクティックストーム』

音楽を前面に押しだそう

――MEGA-CD版の『ニンジャウォーリアーズ（以下，ニンウォリ）』と『ナイトストライカー（以下，ナイスト）』では，わざわざ全曲をアレンジして収録されていますが，これはどうしてですか？

OGR.：ズンタタは業務用というイメージが強くて，家庭用ゲーム機で遊んでいる人には，あまり知られていないと思うんですよ。これからは家庭用機の人たちにもズンタタの名を知ってほしいし，力を入れていきたい。そこに，ちょうどMEGA-CD版の企画があったんです。で，どうせなら全曲をアレンジしちゃおう，ということになったんですよ。

――いままで，家庭用ゲームの作曲を担当されたことはなかったんですか？

OGR.：いえ，入社当時は何でもやりました。家庭用ゲーム機だけでなく，アーケードでも『アメリカ横断ウルトラクイズ』(1983年発売)とかを，「月曜までにね」って土曜日に言われたりして（笑）。

――今回のアレンジは，どのような形式で行なわれたんですか？

OGR.：『ニンウォリ』は，アレンジが1人と，演奏はドラム，ベース，ギターが生演奏で，これらはプロの人にお願いしました。それ以外のパートは，シーケンサー（自動演奏機）を使っています。

Mar.：『ナイスト』の場合は，音楽を前面に押しだそうというコンセプトがあるんです。そこで，私（作曲者）を含む，ズンタタのメンバー5人が，曲ごとに分担してアレンジをしていきました。演奏については，『ニンウォリ』と同じ形式です。

――MEGA-CD用のアレンジと，通常のアルバム用のアレンジとでは，どのようなちがいがあるんですか？

OGR.：ゲームの場合は，臨場感(りんじょうかん)を意識しますよね。ゲーム世界との相乗効果(そうじょうこうか)を生ませるような。ですから，あるところでは緻密(ちみつ)で，あるところでは荒削りな部分を残しておくことがあると思うんです。ところが，音楽アルバムとしてアレンジする場合は，緻密(ちみつ)さだけが要求されるんです。「何度聴いても飽きがこないもの」っていうのを目指さなければなりませんから。その辺で，音楽アルバムのほうが神経を使いますね。

Mar.：まあ，どっちも大変ですけどね。ゲームの中では映像がカバーしてくれる部分を，アルバムでは音楽だけで補っていかないと困りますからね。

CMとかの音楽制作もやりたいですね

――MEGA-CD版『ナイスト』のアルバムが発売されますが，「アルバムならではの要素」っていうのはあるんでしょうか？

OGR.：MEGA-CD版には収録時間の都合で入れられなかったフル・コーラス（ノーカット）版を収録しています。

――今回，アレンジされた曲を，ライブで演奏されることはありますか？

OGR.：ない，とは言えないですけどね。ただ，アルバムどおりに曲を演奏しちゃうと，シーケンサーの要素が強くなっちゃうんですよ。ですから，ライブでは生の要素が強いものをやっていこうと思っているんです。

――最後に，今後の目標をお願いします。

OGR.：やっぱり，単独ライブでしょうね。たとえ，小さな規模でもライブをやる，と。それと，CMとかのゲーム音楽以外の音楽制作もやりたいですね。

Mar.：今は，みんなが何を聴くかに対して慎重になっていると思うんですよね。そういう意味で，こっちも作る段階で慎重になっていこうと思っています。



ズンタタとは？

基本的には，タイトーのサウンド・チーム（音響開発部）の総称。しかし，ゲーム音楽の作曲だけにとどまらず，総員10数名におよぶバンドとしても活動している。『ダライアス』（アルファレコード），『ニンジャウォーリアーズ』（ポニーキャニオン）などの，数10作ものアルバムを制作。さらに，昨年開催された「ゲーム・ミュージック・フェスティバル'92」では，2年ぶりのライブ出演をし，大型ゲーム音楽バンドとしての，圧倒的な人気をみせつけた。

なお，「ズンタタ」という名称は，太鼓を鳴らしたときに発する「ズンタッタ」という音を縮めたものである。

やんまが行く！
アミューズメント スペース ひとり旅

Report & 山下信行
Photo by （やんま）

FILE.1 パワーゲームパーク 渋谷タイトーステーション

この『アミューズメント・スペースひとり旅』は，各地のホットなアミューズメント・スペースをもとめて，アーケードゲーム・ライターのやんまが，ひとりで旅し，紹介するという新コーナーだ。略して『アミュスペひとり旅』。「俺を信じてココに行け！」をテーマに，毎回，楽しく遊べるアミューズメント・スペースを紹介していく予定だ。「俺コレ」の時代は終わった。これからは「俺ココ」！

渋谷の街と融合したアミューズメント・スペース

「絶対ひとりで行く！　だからタイトルはひとり旅！」と大見栄をきったからには，やっぱりひとりで行かねば。そう，どんなに楽しそうなところでも……。失敗したかな，と思いつつ，やんまはアミューズメント・スペース（以下「アミュスペ」）をもとめて旅にでることになった。

2月20日大安の日，若者の街東京"渋谷"に，タイトーの新しいアミュスペができると聞きつけ，これ幸いと，まずはこの地を出発場所に選んだのだ。

第一のターゲットとなったのは，ビックカメラ渋谷店の横にできた『パワーゲームパーク渋谷タイトーステーション』。このお店は，なんでも「公共性の高い公園空間を目指したアミュスペ」とのことで，お店の中に「渋谷インフォメーションセンター（略称：SIC）」と呼ばれる場所が設置してある。ここでは，渋谷のさまざまなお店の情報や，交通情報の提供，さらには，サークル・バンドのメンバー募集など個人の情報交換までできるという，まさに若者あふれる渋谷の街らしい店作りをしたアミュスペなのである。やるな，タイトー！

2人乗りの『ヴァーテクサー』にひとりで乗り，寂しい思いをしたやんまは渋谷タイトー・ステーションを後にした。旅は来月もつづく。時間と交通費（経費）の許す限り……。

FLOOR 1
体感マシンが勢ぞろい！
『ヴァーテクサー』はここでしかプレイできないぞ！

■ヴァーテクサー（1PLAY：500円）



◀入口のそばには『ヴァーテクサー』の筐体が2台並ぶ。この店のために開発された2人乗りのVRマシンだ



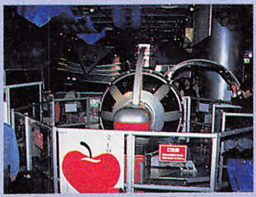
▶宇宙空間で行なわれるハイスピード・レース。横の2台が通信で結ばれているので仲間同士でのレースも可

■ワンダーシップ（1PLAY：500円）





▲黒く巨大な『ワンダーシップ』は8人乗りの大型体感マシン



▲1階には他にも『D³-BOS』や，『IDYA』などの最新大型体感マシンがいっぱい

渋谷の情報はここでバッチリ！

SIC



◀"SIC"では，渋谷のいろんな情報を教えてくれるぞ

各種インフォメーション



◀インフォメーションには掲示板や旅行のパンフなどまではってある

FLOOR B1
地下は年中，フェスティバル！ ときには大道芸やイベントなども



キツネ





▲地下にはビデオゲームやメダルゲームがずらり



▲お店の中に飾られたオブジェを見るのも楽しい

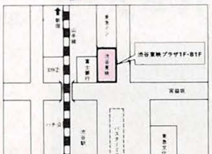


お魚

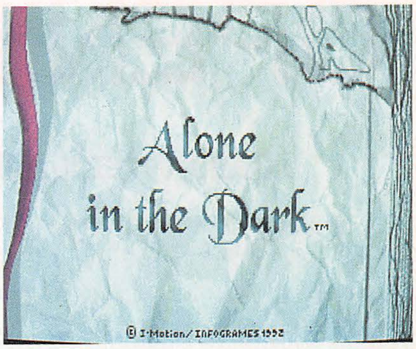
パワーゲームパーク 渋谷タイトーステーション

所 在 地：東京都渋谷区渋谷1-24-12
渋谷東映プラザ1F・B1F
営業時間：10：00～24：00　年中無休
T E L：03-5467-6565

MAP



ポリゴンで『ミステリーハウス』を遊ぶときめき



TARGET 32
アローン・イン・ザ・ダーク

■I·MOTION／INFOGRAMES　■IBM-PC用

CESでの出会い

年に2回，アメリカで開催される家庭用電子製品の祭典「コンシューマー・エレクトロニクス・ショウ（略してCES)」の取材は，それはそれはハードなものだ。もちろん，手を抜こうと思えば，そこは海外。編集部の目が届かないわけだから，いくらでも楽をできるのかもしれない。

しかし，ボクらにはプライドがある。

せっかく海を越えたのならば，こちらのゲーム事情を少しでも詳しくベーマガ読者に伝えたい――そうした思いが，CES開催中の丸4日間，ボクらに会場内を歩き回らせるのだ。

CES取材がどれほど辛(つら)いものなのかは，毎回，カメラマンとして同行している山下信行（やんま）がよく知っている。

朝早くから，会場が閉まる夕刻まで，ひたすら場内を取材する。メモを取り，写真を撮っても，休憩はとらない。

それでも，あまりの出展ソフトの多さから，一つ一つの取材対象にかける時間が，どうしても少なくなってしまう。4日間という開催期間は，CESを真面目に取材しようとする人間にとっては短すぎるのだ。

そうした時間に追われる状況にありながらも，前回のウインターCES'93で，ボクの目を1時間以上，釘付けにしたソフトがあった。

それが今回ご紹介する『アローン・イン・ザ・ダーク』である。

先が読めないおもしろさ

多くの人がイメージするとおり，ポリゴンのゲームというと，大空を飛び回るフライトものや，宇宙空間でのシューティング・ゲームといったタイプが一般的だ。

『アローン・イン・ザ・ダーク』でまず驚かされたのが，ポリゴンを，戦闘機や背景を描くためではなく，人間の動きをリアルに表現するために使っていることであった。

いや，ポリゴンで人間を描くだけなら，『4Dボクシング』や『アドバンテージ・テニス』といったスポーツ・ゲームがある。

『アローン～』がすごいと感じたのは，そのポリゴン人間を使って，屋敷内を探索する謎解きゲームを構成してしまったことだ。しかも，1部屋内で最大9種類にも及ぶカメラ・ワークを駆使しながら。

ゲームの内容は，ひとことで言えば，昔懐かしの『ミステリーハウス』調である。自殺した男の謎を解き明かすため，プレイヤーは私立探偵か，男の姪(めい)となって，魔物と戦いながら屋敷内を探検していく。

AVGの設定としてみれば，けっして目新しくはないのだが，ポリゴンという技術が導入されたことによって，ボクはプレイ中，ドキドキしっぱなしだった。その場面で，何をすれば，どうなるのか。先が読めないのである。

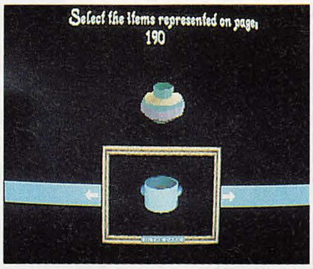
考えてみれば，ボクらは最近，つぎの場面でストーリーがどのように展開し，画面がどう変わるのか，おおかた予想がつくタイプのAVGやRPGに慣らされてきてしまった。

ストーリーに対してときめくことはあっても，ゲーム自体にときめくことには飢(う)えていたのかもしれない。

『アローン～』は，久しぶりに，あのドキドキを体験させてくれる作品だ。日本国内の機種への移植を切に望む。



◀主人公には，剣をふる，銃を撃つなど多彩なアクションが用意されている



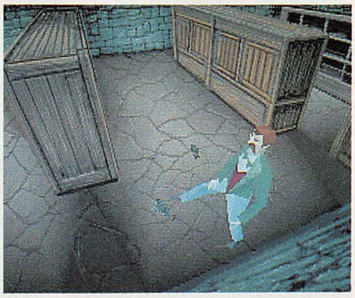
◀スタート時のパスワード入力も，回転するポリゴン・キャラで行なう。凝りまくり！



▲名場面のひとつ。海賊が狂ったように剣を振り回して，襲いかかってくる。逃げるか，戦うか？



◀不安定な足場を跳んで渡る，ハラハラドキドキのシーン



▲暗い部屋では，ランプが必要。火をつけるには，オイルとマッチを探さねば

じつに久しぶりの「チャレ・アベ」形式で紹介しよう

OPENING

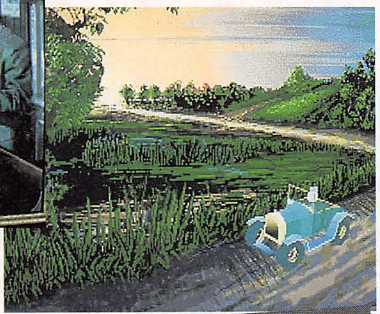
ポリゴンのカエルが跳ぶ！

基本的にこのゲームでは，背景がグラフィック，動くものがポリゴンで描かれている。だから，走ってくる車の下をくぐり抜けるように跳びだすカエルも，よく見ればその体はポリゴン（左端の写真はのぞく）。ジャンプの動きも，じつにスムーズだ。「ミテケロ　ミテケロ」という制作者の声が聞こえてきそう。

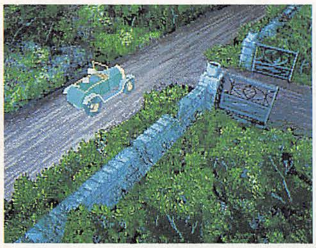


▲まずプレイヤーは，私立探偵になるか，自殺者の姪になるかをきめる。ここでは私立探偵を選択

▼これがゲームのオープニング・シーン。道の遠くから車が走ってきた





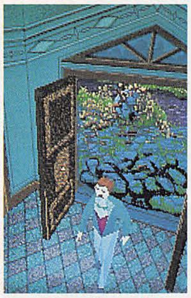

▲車は，古ぼけた屋敷の前で停止した。乗っている人の頭部が丸く描かれているのは，人生ゲームのコマのよう


◀屋敷の入口に向かって、歩を進めていく主人公。上空には、ミステリアスな妖気が漂う

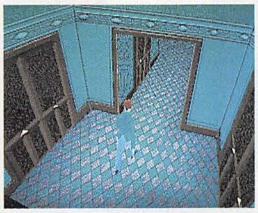

▲主人公の動きを，窓からじっと観察しているヤツがいた！　はたして，コイツの正体は……？

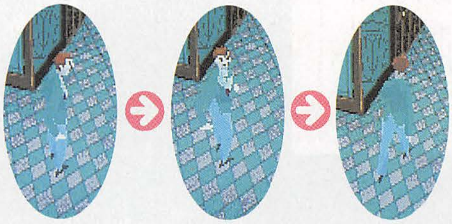
▼玄関に到着。だれもいないようなので，屋敷の中に足を踏み入れたが……




◀主人公の背後でドアが閉まりはじめた！　もうあともどりはできないってことか

▼画面は自動的に，別のカメラ・アングルに切り替わる



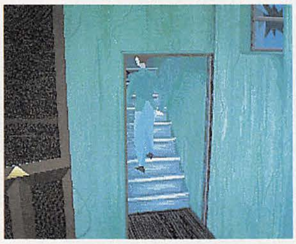

▲ドアが閉まったことに気づくと，主人公はビクリと振り返り，それから前に向き直って歩きだす。いい動き

▼しばらくの間，主人公が勝手にスタート地点の部屋を目指して歩いていく



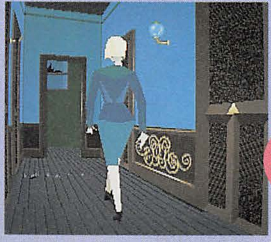
▼このオープニング・デモを見て，どこに何の部屋があるか覚えるといいかも




▲さあ，この階段をのぼりきったところの部屋が，ゲームのスタート地点だ

女性の主人公でもプレイできるのだ

▶ゲーム開始時に姪を選択すると、プレイヤーは女性キャラを使えるようになる。後方から見ると、なかなかいいスタイルをしているが……



▼げげっ，コワイ。こりゃあんまりだぁ～



最初の5分

ゲームはまだ序盤も序盤
でもこんなにドキドキさせられるなんて……



▲ゲームがはじまったとき，プレイヤーは屋根裏部屋の中央にいる。まずは，画面手前にあるランプを取っておくか

▼しばらくすると，窓をぶち破って，突然ウルフ(？)が飛び込んできた！





▲武器のない主人公は，ウルフと素手で格闘することに。柱の影などをうまく利用すべし

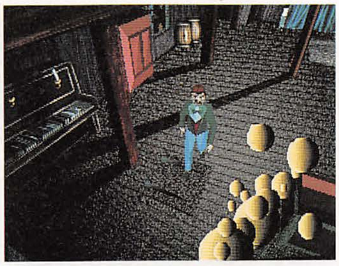
▼ウルフを退治した主人公は，宝箱を開けた。なかからは，役に立ちそうな「銃」を発見！





▲うかれてばかりはいられない。今度は床がせり上がってきて，ゾンビが出現したのだ

▼魔物を倒すと，こんなふうに茶色い泡となって蒸発していく。自分のヒット・ポイントがなくならないようガンバレ！



プレイヤーのアクション

アタック・ボタンと2，4，6，8キーのいずれかを同時に押すと，主人公はさまざまなパンチやキックを披露(ひろう)する。剣を持っているときなら，それぞれ振りかたが変わるのだ。



▲どのアイテムを装備するかをきめる選択画面

その後――こんな試練の数々がプレイヤーを待ち受ける！



▲いくら戦っても絶対に勝てない2匹の悪魔。長い尻尾で主人公に致命的なダメージを与えてくる。コイツらを突破する方法は？

▼植物だかなんだか，よくわからないバケモノ。部屋に入ってモタモタしていると，鋭い牙の餌食(じき)になってしまう





▲壁にかけられている絵から，オノが飛んできた！　コイツがなかなかのクセ者で，主人公の後頭部めがけて誘導してくるのだ。ピンチ！

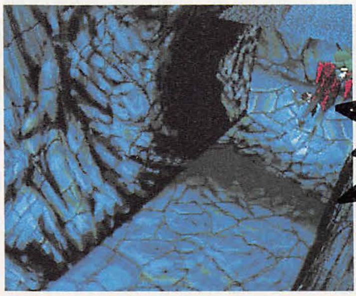


▲せっかくおもしろいアイテムを見つけたと思っていたら，こんなに狭い部屋でゾンビの襲撃に会うなんて……。考えている時間はない，とにかく戦うまでだ

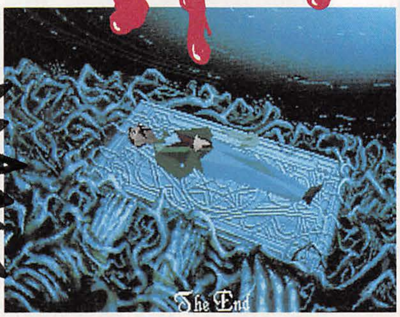
GAME OVER

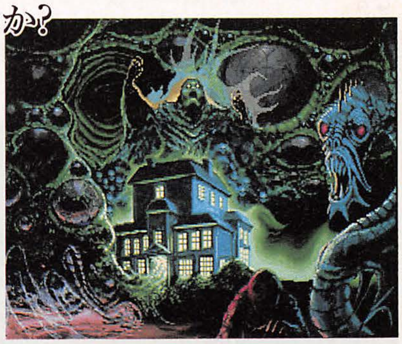
この呪われた館の謎を解き明かすことができるのか？

主人公のヒット・ポイントがなくなるとゲーム・オーバー。ゾンビにひきずられて，深海へ放りだされてしまう。くそ，もう一度だ！









次号へつづく
……………………………かもしれない

俺を信じてコレを買え

第4回

ヒットラーの復活



題字：手塚一郎

対応機種：ファミコン
発売元：カプコン
価格：5,900円

文責：ベニー松山

強敵コーナー出現す！ トップへの道は果てなく険し

今月もまた，読者諸君とカラー・ページで出会えたことをうれしく思っている。

もうこれで，『俺コレ』はカラーというイメージが定着したのではないか。

そんなふうにも思っている。

あとはアンケート・トップへ昇りつめるのみである。

懸念があるとするなら，ライバルの存在であろうか。『俺コレ』と票を食い合うであろう，新たな強敵コーナーの誕生である。

その名も『やんまが行く！』。

どんなに楽しそうな場所でも，たったひとりで取材に行かなければならぬ鉄の掟。

さすがは山下信行(やんま)，本名とペンネームを併記するのも伊達ではない。

うかうかしてはいられまい。当コーナーも今月より不定期連載“売れヤレ”で戦力増強。さらに集まりはじめたお便りもフォローしていくつもりである。

火傷しそうなお便りを待っている。

頼んだぜい，友よ。

異色のワイヤー・アクション ジャンプできない主人公キャラ

この作品は“キャラクターを操って各ステージのゴールにたどり着く”ゲームである。

そのようにくくれば，一般に言うアクション・ゲームというジャンルに含まれることになる。

しかし，そうかと言って，単純にアクションと呼んでしまうと違和感がある。

なぜか？

通常，アクション・ゲームに不可欠な要素は何であろうか。

アクション・ジャンルの文法として，主人公キャラは何らかの攻撃方法を持っている。ごく稀に『カイの冒険』(FC・ナムコ)のように敵を避けるだけのアクションも存在するが，多くの場合はビームやムチで武装を固めている。

そしてもうひとつ，重要なきまりごととして“ジャンプ”がある。

敵や弾を避ける，飛び移る，攻撃可能な射線上まで飛び上がるなど，アクション・ゲームにとって攻撃手段以上に重要となるのがジャンプである。

極端な物言いをするなら，ジャンプすればアクション，飛行すればシューティングと言い換えることもできる。それほどまでにジャンプとアクションは密接につながっているのである。

その“ジャンプ”がない。

ファミコンのⒶボタンを押してもジャンプしない。『ヒットラーの復活』の主人公ラッド大尉はジャンプすることができないのだ。

かわりに，ワイヤーを使う。伸縮自在のワイヤーフックを撃ちだして天井などに引っ掛け，その振子運動によって空中移動を行なうのである。

異色のゲームである。しかし，おもしろい。

このワイヤーが，通常のジャンプ・アクションにはない操作の快感を生みだすのだ。

思わず拍手してしまう 操作がきまった瞬間の快感

ワイヤーを引っ掛けてキャラを振る。慣性がついたところでフックを外すと，ラッド大尉がふわりと浮いて宙に放物線を描く。それが落下をはじめる前に，再びワイヤーを撃ちだして前へ前へと進んでいく。これがジャンプにかわる基本的な操作となる。

映画で言えば，ターザンが森の中でつぎつぎと蔓に飛びうつっていく，そんなシーンである。

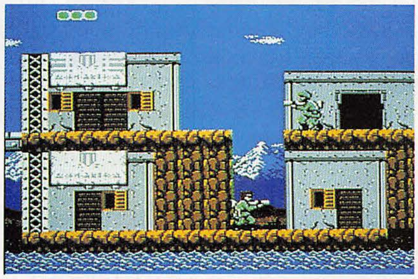
ぴょんぴょん飛び跳ねる直接的なジャンプとはちがい，このぶらさがりながらの空中移動はある種の快感がつきまとう。それはすなわち，落ちずにすむという気持ち良さである。

本来なら落下してしまうところを，フックを食い込ませてキャラを支え，その勢いで再び宙に飛ぶ――ワイヤーの外れた瞬間ごとにふわり，ふわりと浮遊するこの感覚が，ジャンプでは得られない操作の快感を生みだしているのである。

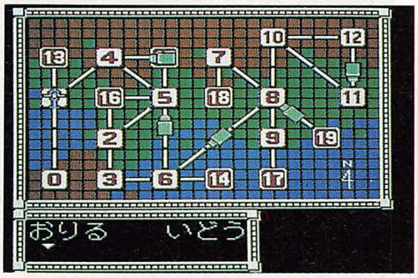
そして最後に，狙いすました位置にピタリと着地する。これが決まった時の気分は，何とも言えず爽快である。

体操競技の着地に感激して，思わず拍手してしまうあの気分に近いだろうか。

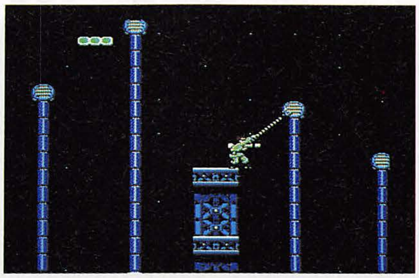
このように，操作自体が快感となるアクションはそうそうないだろう。いや，アクションと冠するゲーム・ジャンルであれば，こう



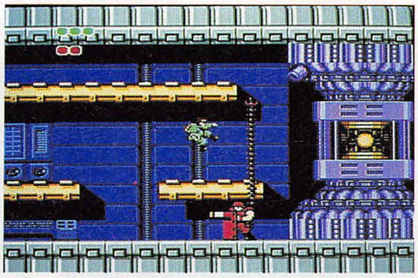
▲発砲厳禁の中立地帯。ここエリア15ではキャラをうまく振ると壁抜けができ，時間短縮になる



▲ヘリで行き先を選択するフィールド画面。アイテムをそろえないと選べないエリアも存在する



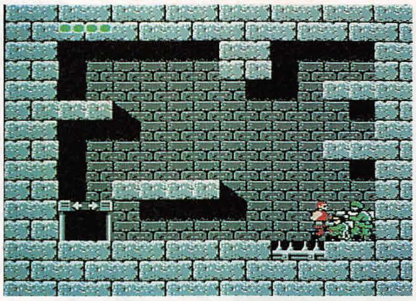
▲ワイヤーフックを照明塔に引っ掛け，足場のない空間を渡っていく。きまれば快感の危険ゾーン



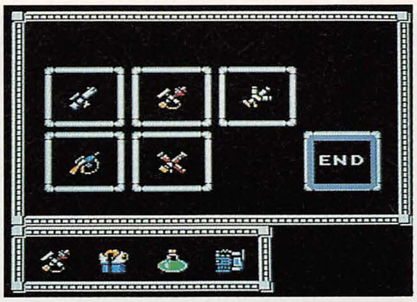
▲各ステージの最後にはボスが待ち構えている。が，右奥のコアさえ破壊すれば倒す必要はない



▲フィールド画面で敵部隊と遭遇(そうぐう)すると『戦場の狼』面に。ここでコンティニュー回数が増やせる



▲エリア17の捕虜。ワイヤーでたたくとたまらず情報をくれ，さらにつづけると武器を全部くれる



▲降下時に武器をはじめ4種類の装備をセレクトする。選択がダメならⒶ・Ⓑ・スタートで脱出可能

した直接的な快感が何よりも強みになるのではないか，とも思う。

ともかくも，こればかりは百万言を尽くしても説明しきれぬ操作感である。百聞は1プレイにしかず。やってみてくれい。

待ち受けるネオナチの精鋭 アルバトロス計画を阻止せよ

ストーリーの内容についても触れておかなくてはなるまい。

じつはこの作品世界は，アーケードで人気を博した『戦場の狼』のFC版とつながりを持たせてある。

でだしはこうである。

第二次世界大戦時のナチスの極秘文書が発見され，そこには実現されなかった“アルバトロス計画”なるものの存在が記されていた。

これに目をつけた帝国軍は文書を奪い，ナチスが成し得なかった超兵器の開発を実現しようとする。

それを阻止すべく，連邦軍は『戦場の狼』の英雄スーパー・ジョーを派遣するが，帝国の誇る精鋭部隊の前に消息を絶ってしまう。

そして彼を救出すべく，本編の主人公ラッド大尉が単身帝国へと潜入するのである。

じつはアーケード版にも『トップシークレット』というカプコン作品があったが，覚えている人は少ないと思う。先に挙げた操作の快感が完成されておらず，市場での寿命も短命に終わった作品である。

『ヒットラーの復活』はこれをリニューアルし，FC版としてよりストーリー性を高めたものとして完成された。

アーケードからの安易な移植に留まらず，ハードに合わせて大幅な改変が行なわれ，原型以上に仕上がった好例と言えるだろう。

しかしながら，もう5年も前の作品であるだけに，ビジュアルや演出面においてもうひとつ寂(さび)しい感は否めない。それ以前に，中古ショップを回らなければ入手も困難だろう。

何とも惜しい。ただでさえ人気シリーズをFC・SFCで抱えるカプコンとなると，再販のかかる可能性はほとんどないだろう。

では，新たにSFCに移植すればどうか。

現在のカプコンがSFCでこの作品を作り直せば，恐らくは相当なものができ上がってくるのではないか――。

今回再びこのゲームをやり直すにつけ，僕はついつい，そんな期待を抱いてしまうのだ。

春の宵の，夢であるかよ――。

お便りの小部屋

じつは今月の『ヒットラー～』は，このコーナーで紹介すべきかどうか悩んでいた1本だった。少々古いということもあるのだが，僕の身の回りでは割と評価されているソフトなので，あえて取り扱わずとも……と考えていたのである。

だが，千葉県・T-YONEからのハガキが僕の心を動かした。どれをとっても一流のこのソフトをこのまま埋もれさせてしまうのはもったいない!! と。

こうした諸君の意見は，これからもどんどん取り入れていくつもりである。僕が未見のソフトであれば，新たに納得いくまでプレイし，吟味(ぎんみ)する所存でもある。

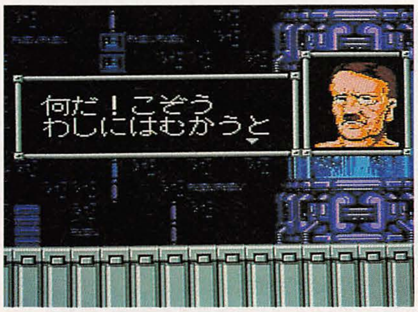
そうしたわけで，これも千葉県・浅海孝太郎の推薦する『ウルティマVI』（SFC・ポニーキャニオン）を早速購入してやってみた。もうこのシリーズはいいかと思っていたが，そこまで言うなら一見の価値はあろう。

でも，やっぱり辛いぞこれは。俺を信じて買えというには，あまりにストイックだ。

とか言いながらも何となくハマって探求をつづけている。やっぱゲーム好きなんだねえ。



◀スーパージョーから聞かされる恐るべき陰謀。阻止せよ！



▲悪の総帥ヒットラー。ゲームでも悪者にされてしまうのだから生前の行ないは気をつけたいねえ

コーナー内コーナー

売れセンだけども コレもヤレ！

ロックマン・シリーズ

発売元：カプコン
対応機種：ファミコン



さて，今回から当コーナーの懐を広げるべく，比較的にメジャーな作品も取り扱う，コーナー内コーナーを新設することにした。

第1回のお題は今や押しも押されぬ人気キャラに成長，コミックまで連載中のカプコンの代表的アクション『ロックマン』である。

それにしても，ずいぶんと人気者になったものである。現在，家庭用ゲームソフトで5作目を数えているのはドラクエとFF，そしてこのシリーズだけなのだ。アクションということを考えれば，これは史上に残る金字塔だと言っても過言ではないだろう。登場した敵キャラだけでも，TVアニメにして1年以上持ちそうというのは驚くばかりである。

だが，残念ながら僕が好きなのは2までである。それ以降は人気のあまり，逆にキャラクターに縛られてしまったのだと僕は思う。

今度はSFCにも戦いの舞台を広げていくらしい。できることなら初心に返り，ボスキャラ戦が楽しいロックマンにして欲しいものよ。



発売直前

部外者としては日本ではじめて エンディングに到達した板場利光がお送りする

プリンセスメーカー2 続報

■発売元：ガイナックス
■対応機種：PC-9801VM以降
■価格：14,800円（予価）
■発売日：4月発売予定

愛らしい娘の姿に感動！

タイトルにもあるとおり，『プリンセスメーカー2』を部外者としてはじめてエンディングまでプレイさせていただいた。

実際にプレイしてみて驚いたのは，プレイヤーのコマンドやゲーム内のイベントに対する娘のリアクションがとにかく多いことだ。

病気・非行など状態の変化はもちろんのこと，収穫祭で優勝したときや，誕生日をお祝いしたときなど，場面はさまざまだ。しかも，いつも型どおりのセリフを言うわけではなく，娘と父親との関係によっても反応が変わってくる。仲が良ければ，笑顔と優しい言葉で接してくれるし，仲が悪ければ，「いま忙しいの」なんて冷たいことを言われたりする。

なかでも一番感動したのが，ゲームの最初に設定した父親の誕生日に，娘がプレゼントをくれたこと。これを見た瞬間，子供を持っていない（結婚すらしていない）ボクでも「父親っていいなあ」と思えたほどだ。

ここで紹介したもの以外にも，いろいろなリアクションがあったのだが，それは「発売までのお楽しみ」としておこう。ぜひ，自分で体験してみてほしい。

オープニングを初公開！

それは，一方的な戦いであった。

すべては天も祭らず富に奢り，酒色に耽る王都の民に下された神罰だったのか。

城壁は崩れ，街は燃え上がり，人々の恐怖の叫びがこだまする……。

永き平和に馴れきった王都の国軍は，精強な魔王の軍勢の前にひとたまりもなく蹴散らされるかに思えた，その時。

都の窮状を見かねた旅の剣士は，魔王との一騎討ちの末，からくも魔王を討ち負かした。

そして自らも傷ついた旅の剣士は，猛省を誓う国王と民衆の懇願を受け，旅の暮らしに区切りをつけて，都の再建に力を貸すことにしたのである。

★

星の輝くある夜——内なる呼び声に導かれた彼の前に，流れ星が尾を引いた。

光の玉に包まれて現われた小さな女の子こそ，誰あろう，天界より託された，運命の娘。

この娘こそ神々から人間へ与えられた，今一度のチャンスかもしれない。

そう，すべてはあなたにかかっているのだ。

あなたの手に。



▲オープニングの1コマ。星（守護星）から授かった娘を，どのような女性に育てるかはキミしだい

これが『プリンセスメーカー2』のオープニング・ストーリーだ。プレイヤーが王都を救った勇者というところは前作と変わらないが，今回は孤児ではなく，星（娘の守護星＝後述）から授かった娘を育てることになる。

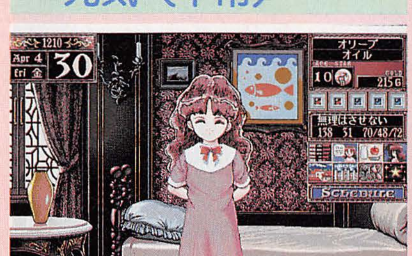
気になるのは，「神々から人間へ与えられた，今一度のチャンス」というくだり。前作のストーリーにも，30番目の隠しエンディングへの伏線が隠されていたが，今回はどうなのだろうか。ただ，『プリンセスメーカー2』は，娘を育てる「過程」を楽しむ（そして，実際に楽しめる）ゲームであり，「プリンセスや女王などの上級職についたからおしまい」というゲームではないので，あまり気にせずにプレイしたほうが楽しめるはずだ。とにかく，発売まであと少し。期待しよう！

『プリンセスメーカー2』の娘はとても表情が豊か



『プリンセスメーカー2』では，とにかく娘の表情が豊かなのだ。しかし，表情が変わったということは，なにか異常が起こったということだから，歓迎はできないんだけれど。ちなみに，左の写真は「太った」状態。

元気（平常）



▲心身ともに健康な状態。できることなら，このかわいい笑顔だけを見ていたいのだが……

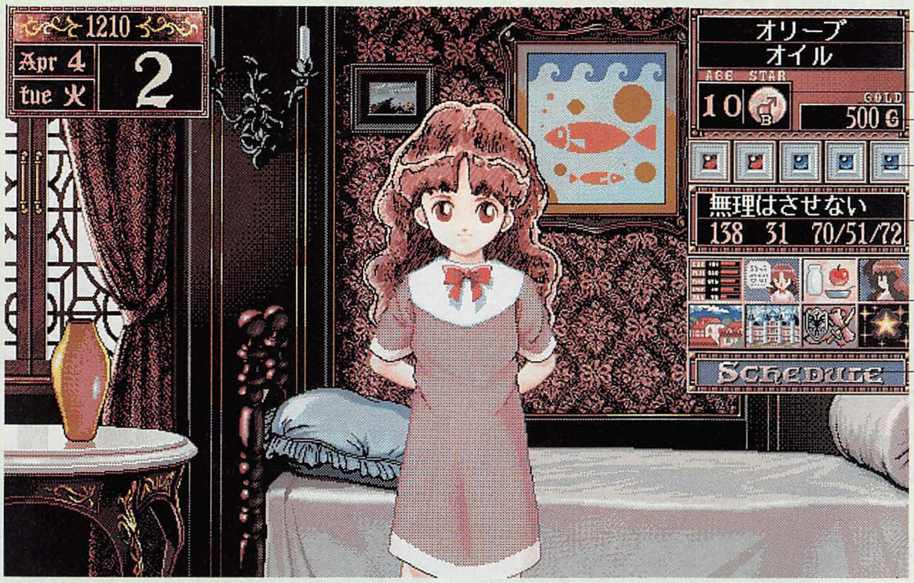
非行



▲ストレスが精神面に影響すると，非行状態になり，ごらんのような反抗的な表情に変わる

※画面はすべて開発中のものです。

『プリンセスメーカー2』のメイン画面を大解剖！



このページでは，アイコンの説明や，先月紹介しきれなかったコマンドなどを，メイン画面の説明とともに紹介していこう。

まず，一番上が名前の表示。名前が上，姓が下と2段になっている。

その下には娘の年令と守護星・血液型。この守護星（誕生日によってきまる）と血液型によって，娘の性格やアルバイト・訓練に対する「向き不向き」（パラメータの初期値）が多少変わってくるのだ。

この「向き不向き」は，意外に重要なポイントである。なぜなら，アルバイトにはそれぞれ難易度がきめられていて，仕事の成功率が変わってくるからだ。たとえば，「料理屋」でアルバイトをする場合，料理のパラメータがある程度上がっていないと，失敗しやすい（というより，まったく成功しない）。つまり，娘の素質にあったアルバイトをさせたほうが，成功する確率が高いのだ。ただし，初期値によって多少の有利不利はあっても，「この初期値だからこの職業にはなれない」ということはない。プレイヤーの努力しだいでどんな職業にもなれるはずだ。

3段目には，五つの四角がならんでいるが，そのうち，左二つはよろいと剣の装備状況を，右三つは病気・非行・恋愛の各状態を示す。もしも娘が病気になったら，真ん中の四角にマークが表示されるわけだ（娘の状態に関しては，下の別枠で紹介している）。

4段目には，「健康管理」コマンドで決定した育てかたの方針と身長・体重など娘の各サイズが表示されている。

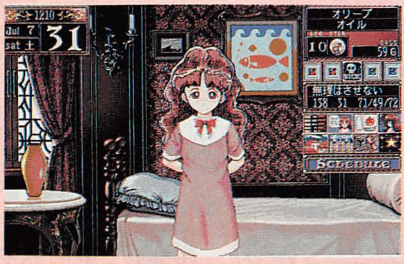
「健康管理」とは，今回新しく導入されたコマンドの一つで，娘をどのように育てるのかを，「無理はさせない」「とにかくじょうぶに」「おしとやかな子に」「ダイエット」の四つから選択するというものだ。このコマンドをうまく使えば，娘のパラメータや体のサイズをある程度コントロールすることができるが，生活費も変わるので，所持金が少ないときには実行できないものもある。

サブコマンドは，上段左から娘のパラメータ表示，娘との会話，育てかたの方針の決定，娘のプロフィール表示，街へ行く，城へ行く，持ち物，守護星に祈る（データのセーブ・ロード）……となっている。これらのコマンドは，月のはじめにしか実行できない。

一番下は，スケジュールの決定。ここをクリックすれば，その月のスケジュールを10日単位で設定できる。つまり，ひと月に3種類のメニューをこなすことができるわけだ。

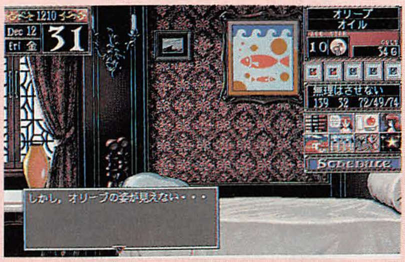
～娘の各状態をチェック

病気



▲ストレスが身体面に影響すると病気になる。病状が進むとうしろのベットに寝こんでしまう

家出



▲1か月なにもできないうえに，評価が四つともガタ落ちとなる。娘のいないベッドが寂しい

その他

■**太る**……標準よりも体重が多めの状態。丈夫なので病気にはなりにくいが，サイズ制限のあるドレスは着ることができない。健康管理コマンドで「ダイエット」を選べば，やせることができる。

■**恋愛**……異性に恋をして，アルバイトや訓練に身が入らなくなり，失敗しやすくなる。この状態がつづくと，親子関係や王子サマとの絆（きずな）にヒビが入る恐れも……？

緊急特集

マルチ・プラットホームのLD-ROMマシン

レーザーアクティブは時代をつかめるか!?

LaserActive™とは？

レーザーディスク盤に収録されたハイ・クオリティなアナログ映像・音声と，プログラム・データを利用できるLD-ROMマシン。単体では通常のLDプレーヤーだが，別売りのコントロール・パックを入れ替えることによって，メガドライブやPCエンジン用のゲームソフト(カートリッジ，Huカード，CD-ROM，LD-ROM)が使えるようになったり，レーザーカラオケに変身したりする。

パイオニアが発表したニューハード「レーザーアクティブ」は，家庭用としては世界ではじめてのLD-ROMマシン。ゲーム業界で注目を集めているのはもちろんのこと，大手の映画会社や放送局，出版社からも，対応ソフトを制作したいとの参入希望がぞくぞくと集まり，反響は上々のようだ。

しかし正直言って，レーザーアクティブでどのようなことができるのか，まだまだ見えない部分が多い。そこで，ハード本体の開発を担当しているパイオニア・レーザーアクティブ事業開発部を訪ねて，お話をうかがってみた。

（山下　章）



レーザーアクティブが登場するまで

――まずは，レーザーアクティブというマシンを開発することになった理由から聞かせてください。

［A］：10数年前にレーザーディスク(LD)が映画や音楽という分野でスタートしました。磨耗しなくてアクセスも速い記憶媒体として，「出版革命だ」とか「インタラクティブの世界へ入る」とか，騒がれていたんですよ。

当時は，映画をビデオテープにしたものが何本もでていたので，それをそのままLDにするだけで十分ファンの期待にこたえることができました。やがて，LDはカラオケなどで幅広い年令層に知られるほど普及していくことになります。

それでは，本命のインタラクティブの世界へ踏み込んでみようということで，レーザーアクティブの企画がスタートしたんです。

――パイオニアといえば，以前にMSXとLDを接続して遊ばせるシステムがあったのを思いだすんですが。

［A］：そうですね。LDプレーヤーをインタラクティブに使っていただこうと思ったんですが，ハードが高かったり，キーボードを使ったりするのがユーザーに抵抗があったようで，あまり普及しなかったんですよ。

――そこで，レーザーアクティブに軌道修正した，と。

［A］：現在，LDのソフトは18,000タイトルあって，過去の名作もほとんどがLDで発売されています。ところが，大ヒットするような作品というのは，1年間に数本しか存在しないんですね。それでは，ビジネスとして成立しないんじゃないかということで，放送でもVTRでもできない，まったく新しいメディアを作らなければ，という考えがあったんです。

――レーザーアクティブは，わりと年令が高めの層をターゲットにしていると聞きますが。

［A］：そうですね。これまでのものとはちがった，大人をターゲットにしたゲーム機があってもいいんじゃないかと思うんですよ。もしかしたら，そこでひとつの新しい世界ができるかな，と。

その他のコントロール・パックは？

――ゲームファンから注目されているのが，PCエンジンとメガドライブのコントロール・パックをセットすると，それぞれのマシン用のソフトが使えるということですね。どのようなところから，NECホームエレクトロニクスとセガの2社と提携するという発想がでたのでしょうか？

［A］：最初は自分のところで，CPUを含めて



◀まずはじめにお会いしたのは，パイオニア㈱レーザーアクティブ事業開発部長の菅野公彦氏（写真左）と同部・企画二課の更田逸郎氏。同部署は，この3月に「事業開発部」から「レーザーアクティブ事業開発部」に名称変更された

▼LD-ROM²用ソフトを,ふつうのLDプレーヤーや，MEGA-LDコントロール・パックで再生すると，こんな画面がでる



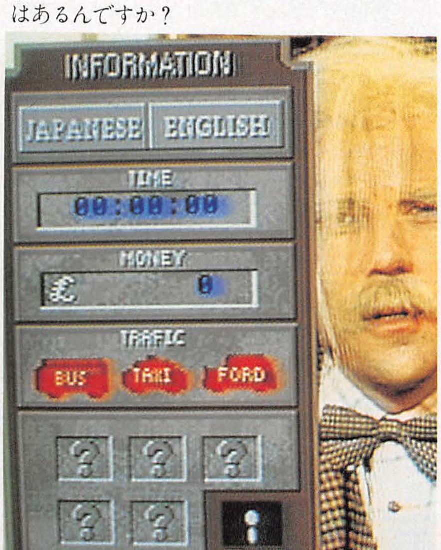
開発していたんですよ。しかし，一から作るというのは，時間的にも予算的にも厳しいものがあります。

そもそも，マルチメディアとは言いますけど，コンピュータを家に持ち込んでも，やれることって限られているんですよね。作業が短縮できて，余暇の時間が増えるほどの生産性がないんです。逆に，コンピュータに慣れていない人が使うと，かえって時間がかかっちゃいますし……。コンピュータがホストとなった場合，家庭に入っていくのは，非常にむずかしいと思うんですよ。

結局，コンピュータは楽しむためのものと割り切って考えてみた場合，マーケットで一番売れているのはゲームなんです。将来，振り返ってみると，パッケージのマルチメディアはゲームだったということになるんじゃないかと。

そこで，そちらからの切り口で考えたときに，扱いづらくて高価なCPUを積むよりも，もうすでにマーケットにでているセガさんやNECさんと組んだほうがいいだろうということになったんです。

――今後，家電メーカーなどからいくつかのニューハードがでてくると思うんですが，それらのコントロール・パックを発売される予定はあるんですか？



具体的に，こんなことができるのだ

映像（音声）を再生するということに関して，レーザーアクティブがLDプレーヤーから進化した点は，①LD片面にこれまでの倍の映像を収録できる。②1本のトラックに2種類の映像を収録して，どちらの映像を再生するかをタイムラグなしで選択できる。③コンピュータ画面とアナログ映像の合成ができる。④さらにインタラクティブ性を増す，ある画期的な技術が導入されている。⑤音声を4トラック収録できる，など。

コントロール・パックから①～⑤の機能を活用すると，本文中にあるような「自由にカメラ・ワークを選択できる映画」をはじめ，ユーザーがストーリーの進行を選択できる「インタラクティブ・ドラマ」や，先日フジテレビとTBSが行なった「ザッピング・テレビ」を1枚のLDで楽しむことができる。これに，PCエンジンやメガドライブ本体の機能を組み合わせていくと，さらに可能性が広がるというわけだ。

[A]：市場性のあるマシンならば，前向きに検討していきたいと思っています。「3DO」の開発者とは，個人的にすごく仲がいいんですよ（笑）。

映像資産をレーザーアクティブに生かす方法

――ソフトハウスの技術者たちは，レーザーアクティブなら，ゲーム・センターで人気の『スターブレード』や『ギャラクシアン³』が簡単に移植できると言っていますが，どうでしょうか？

[A]：映像自体はできますね。ただし，座席が動いたりして盛り上げている部分は，さすがに移植できませんけど（笑）。

――それは，背景をLDのアナログ映像で流して，破壊できるものは，リアルタイムでスプライトにガンガン読み込んでいくという手法ですか？

[A]：そうです。レーザーアクティブは，映像と音声を流しながら，同時にプログラム・データを読み込むことができますからね。あとは『ピラミッドパトロール』のように，実写シーンを中心として，いろいろと切り替えるものもできます。

――レーザーアクティブのソフトを開発するには，どのような環境が必要になるのでしょうか？

[A]：これまでのメガCDやスーパーCD-ROM²の開発システムに，ウチの開発システム機材をつけ加えるだけでOKです。それぞれの機種で開発を行なったことがある人なら，LDを制御するためのいくつかのコマンドをおぼえるだけで，すぐに制作できるでしょう。

基本的には，映像とデータ部分を別々に処理していって，最後に合わせればいいわけです。それぞれの専門の人が自分の担当範囲だけやればいいので，作業は想像するほど大変ではないと思いますよ。

――LD-ROM用ソフトというと，プログラムのほかにアナログ映像の部分――実写やCG，アニメとかを作らなければいけないわけですよね。そうすると，制作コストがはね上がってしまうのではないかと思うのですが？

[A]：一からやると，コストがかかるでしょうね。ただし，すでに映像資産をお持ちの制作会社なら，資産を有効に活用できます。また，ウチが版権をもっている映像作品に関しては，ご相談にのれると思います。

――そういった映像資産を，具体的にどのような形でレーザーアクティブに生かしていけるんでしょう？

[A]：私たちが「インタラクティブ・ムービー」と呼んでいる，わかりやすい例からお話ししましょう。

映画の撮影は，複数のカメラで同じシーンを撮りますよね。すると，完成版の映画には使われていないフィルム素材が，大量に埋もれているわけです。それを使って，ストーリーは一緒だけれど，全然ちがったカメラ・アングルの映画みたいなものも作れるわけですよ。



▲レーザーアクティブ事業開発部・企画二課副主事の蟹江　等氏（写真左）と同課主任の小堤正人氏。このマシンに賭ける熱い想いを語ってくださった

──なるほど。
[A]：で，どのカメラ・アングルで見るかをユーザーが自由に選べる──それがインタラクティブ・ムービーのひとつの形なわけです。たとえば，あるクライマックスのシーンで，マウスをクリックすると，カメラ・アングルが変化するとか，メイキングものの映像に飛べるとか。それは，今までにある素材を使えばいいわけですから，一から映像を作ることを考えれば安くできるわけです。

夢のインタラクティブ・ムービー

──別の映像に飛ぶときに，フレームをスキャンする待ち時間があると思うんですが，そのときに映像が途切れてしまうことはないんですか？
[A]：たしかに，これまでのLDプレーヤーでは，つぎのフレームに移るときに待ち時間がありました。
ところが，レーザーアクティブでは，となりのフィールドに置いてあるデータにならば，待ち時間ゼロでジャンプすることができるんですよ。
──レーザーアクティブは，リアルタイムに二つの映像を切り替えられるということですか。
[A]：もうひとつ，画期的な技術が導入されていて，さらに数多くの映像をインタラクティブに扱えるようになっています。これは今後のお楽しみということで……。
──そうした技術を利用すれば，分岐していくストーリーのゲームも，テンポよく作れそうですね。
[A]：映像をどのようにトラックに配置するかによって，さまざまな可能性が生まれてくると思うんですよ。
それに，おもしろいのは映像部分だけではありません。音声も4トラックまとめて収録することができるんです。だからたとえば，海岸の映像を映しだすBGV（バック・グラウンド・ビデオ）で，波の音を大きくして，カモメの鳴き声を小さく，そしてBGMはやや大きくする，とか，そういった楽しみかたもできるんですよ。
──これまでに発売されていた名作映画の「インタラクティブ・ムービー」がつぎつぎと登場したら，レーザーアクティブは映画ファンにとって夢のマシンになりそうですね。
[A]：そうですね。ただし，過去の名作の未使用フィルムを使ったりするのは，監督の意向や，俳優の肖像権など，いろいろな問題が発生しますので，なかなか大変なんです。それよりも，今後制作する映画を，最初からレーザーアクティブ版を想定して撮ったほうがラクでしょうね。
──なるほど，映画会社がレーザーアクティブに興味を示している理由が，わかってきたよ

本体と同時発売予定のソフトはコレだ!!

LD-ROM²フォーマット

PCエンジン系とくれば，やはりハドソンが先陣をきってソフトを制作する。その他の二つは，ちょっぴりイロモノ路線。



悪魔の審判（開発:プラネット）

裁判官となったデーモン小暮の質問に答えることによって，性格などがわかっていく（？）心理ゲーム。大ヒットしたテレビ番組「それいけ！ココロジー」風の一作。

▶「おまえが想像するのはどんな海だ？」といった質問に答えていくのだ

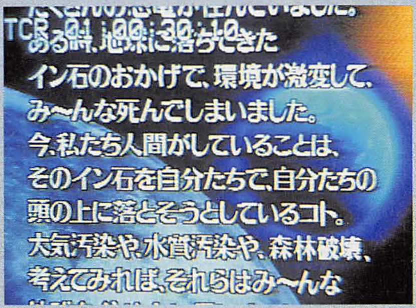




◀デーモン小暮が，このゲームの案内役

クイズ・エコノザウルス（開発:ハドソン）

本田 亮原作の「エコノザウルスが行く！」をモチーフにしたクイズ・ゲーム。環境問題に関する出題に答えて，ステージをクリアしていく。そこにアナログ映像がからんでくるという仕組だ。クイズ・ゲームとしては一般的となった，サイコロを振って，すごろく盤の上を進んでいくシステムを採用（『カプコンワールド』などでおなじみのアレ）。マルチタップを使えば，4人同時でプレイすることも可能だ。



▲オープニングと思われるシーンの1カット。文字はアナログ映像によるものだ

エンジェル・メイト（開発:プラネット）



山本晋也監督が監修・司会・進行をつとめるアダルト・ゲーム。ルーレットを回して，でた得点によって，3人のAV女優たちが脱いでいく。その映像は，一般のビデオでいうところの「18禁」にならない程度に押さえてある。ビデオデッキが普及した背景に，アダルト・ビデオがあったことを考えると，レーザーアクティブでもこのジャンルは無視できないのだろうか。



▲ルーレットで勝負！ 意外と熱くなってしまう人が続出したりして……

当たると



▲女の子たちは，あくまでも「さわやかに」脱いでいくということだ

うな気がします。

パイオニアは全力をあげてやっていく

──レーザーアクティブには，現在，何社ぐらいが参入されているのですか？

［A］：20社ぐらいですね。ただ，1月の発表会のあと，日本，海外を問わず，多数の出版社や放送局，映画会社などから参加したいというお話をいただきました。映画会社とソフトハウスがコンビを組んでソフトを制作する，といったプロジェクトも，もうスタートしていますよ。

──お話をうかがっていると，今後の展開が非常に楽しみになってきましたが，いざハードを買う立場になると，気かがりなことがあります。それは，これまでも家電メーカーがいろいろなハードをだしてきましたけど，しばらくやって成功しないと，すぐに，なかば撤退のような状況になってしまいますよね。レーザーアクティブのようなハードを普及させていくには，ある程度の期間をかけて取り組んでいかなければならないと思うんですが，パイオニアさんのそのへんの考えはいかがなものでしょう？

［A］：ウチは，LD自体が会社の3本柱の一つなんですよ。その主力機種のひとつとしてレーザーアクティブを育てる意向ですから，もう，全力をあげてやっていきます。

パック方式にしたのも，将来32ビット機がでてきたときに，32ビットのパックを発売することで，ユーザーが本体の買い替えをしなくてもいいようにするためなんですね。レーザーアクティブは，さまざまなハードのマルチ・プラットホームとして位置づけていくつもりです。

取材を終えて

ボクがレーザーアクティブに期待するのは，アナログ映像をうまく使うことによって，これまでのコンピュータ・ゲームでは味わえなかった新しい快感を実現してくれることだ。作り手たちがこのマシンを使い込んでいけば，すごいソフトが生まれてくる可能性は十分にある。

また，映画ファンにとっても，魅力的なハードになっていくのではないだろうか。たとえば『最終版』と『ディレクターズ・カット』をザッピングできる『ブレードランナー』が発売されたら，これはソソル。レーザーアクティブが成功するかどうかは今後の各メーカーの頑張りが鍵をにぎっている。アッと驚くソフトに登場してほしいものだ。

本体と同時発売予定のソフトはコレだ!!

MEGA-LD フォーマット

メガドライブ系では，『ピラミッドパトロール』がゲームファンの注目を集めそう。とにかく迫力のCGなのだ。



I will（開発：パイオニア）

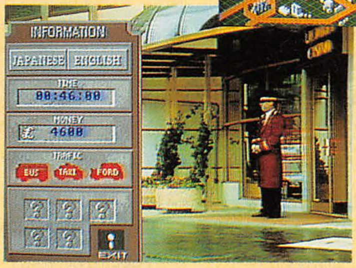
イギリス・ロケを敢行した探偵ゲーム。助手のキャサリンと共に，イギリスの名所などを回って犯人を探す。ある意味で，観光案内的な要素も含まれている。おもしろいのが，動いている実写映像の中をクリックして，手掛かりを調べていくというシステム。同じ場所でも，歩いている人がちがうときには，異なった情報が得られたりするのだ。日本語と英語の2か国語でプレイすることが可能。



◀所定の時間内に，イギリスの町並みから犯人を見つけだせ！



▲英語モードでプレイすれば英会話の勉強にもなる



◀所持金がなくなったら，皿洗いなどのアルバイトも必要

ピラミッドパトロール（開発：タイトー）

タイトーのアーケード筐体「D³−BOS」に入っている同名ゲームを，グレード・アップ。ワークステーションなどを使って，CGをさらに豪華に描き直している。ゲームのルールは基本的に，画面内の敵や障害物に照準を合わせて撃っていく，ガン・シューティング・タイプ。全9ステージを突破せよ！



◀アーケード版のCGをさらに描き直しているという凝りよう。早くプレイしてみたい！

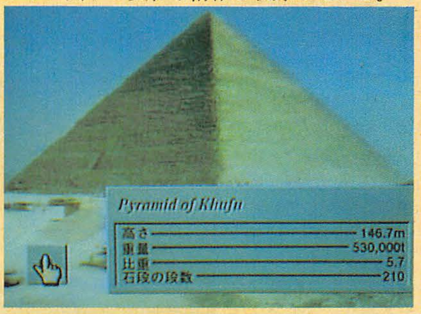




▲この画像は圧巻のひとこと。LD-ROMならではのクオリティと言っていいだろう

ピラミッドの謎（開発：PLDC）

レーザーアクティブ用ソフトのジャンルのひとつに「映像図鑑」というものがある。これは，ユーザーが画面内をクリックしていくことによって，映像と音声で，さまざまなデータを，紹介してくれるデータベース・ソフト。その第1弾『ピラミッドの謎』は，ピラミッドに関する多彩な情報を収録している。



▲ピラミッドのつぎは，何の映像図鑑が登場するのだろうか

※ここに掲載した画面写真は，すべて開発中のもの，またはイメージ映像です。また，ソフトのタイトルもすべて仮題です。

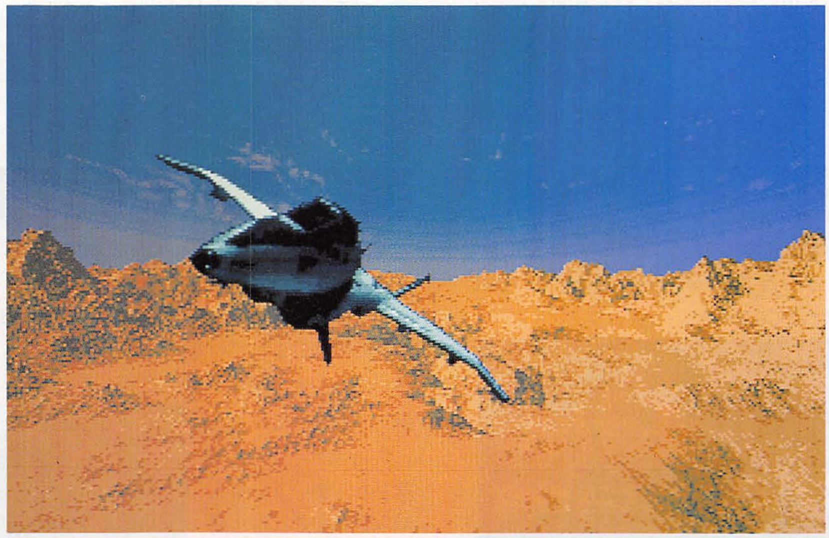
マーティーが登場した今だからこそ注目したい

富士通 海外ソフト・コレクション・シリーズ



最近では，海外でヒットしたソフトがまたたく間に，日本のマシンに移植されるのも珍しいことではなくなってきた。なかでも有名なのが，富士通の「海外ソフト・コレクション・シリーズ」だろう。どの家庭用ゲーム機よりも早く，高いクオリティの「名作」たちが，日本語で遊べるようになるのだから，ゲーム・ファンならずとも注目してしまうシリーズなのである。

これまではこのシリーズ，FM TOWNSというパソコンのユーザーしか楽しむことができなかったが，このたび「FM TOWNSマーティー」という普及版ハードが登場したことによって，より多くの人に体験してもらえるようになった。今回は，同シリーズをまとめて特集してみる。　（煌竜）



◀フラクタル理論を描画に利用し，美しい映像が画面いっぱいに超高速で展開される『フラクタルエンジン・デモ』

「海外ソフト・コレクション」の功績

日本で発売されるパソコン・ソフトのリストに海外作品が顔をだすようになってから久しいが，その中で「海外ソフト・コレクション」シリーズは，常に独自の姿勢を保ちつつ，海外ソフトを移植しつづけている。『ウルティマ』シリーズのような超大作RPG，『ルーム』をはじめとした個性的なAVGから，パズルやアクション，さらには『フラクタルエンジン・デモ』といったグラフィック・デモにいたるまで，そのラインナップはまさに何でもアリといった感じだ。

同シリーズの特徴は，いわゆる「売れ線」路線を必ずしも狙っていないところだろう。あまり日本人向けとは思えないゲームや，これまでのソフトになかった奇想的な作品でも，富士通はひるむことなく移植を行なっている。そのうちの何本かは着実なヒットを記録し，パソコン・ゲーム開発の流れに一石を投じることになった。その意味でも，このシリーズが日本パソコン業界に与えた影響はかなり大きいと言えるだろう。

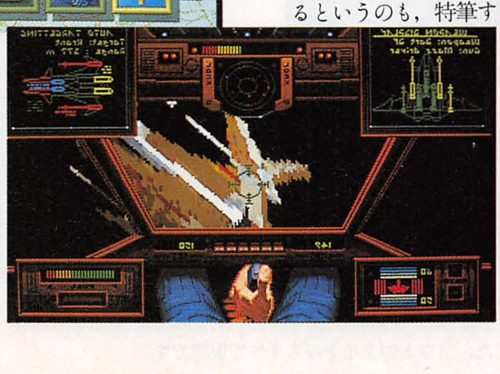
ところで最近，FM TOWNSシリーズに新たな仲間が加わった。「FM TOWNSマーティー」と名付けられたこのマシンは，価格こそやや高めなものの，その形態はスーファミなどの家庭用ゲーム機に近いものだ。しかも，TOWNSシリーズの流れをくんでいるため，発売直後からいきなり250本のソフトを楽しむことができる。これはもちろん，これまでの一般家庭向けのマシンには例のないことだ。さらに，そのうち海外移植のソフトがかなりの割り合いを占めているというのも，特筆すべき点だろう。

海外の作品には，ハードディスクやCD-ROMの使用を前提とした大容量の作品や，低年令層をターゲットとしたゲームも多い。CD-ROMを搭載したTOWNSシリーズ，つまりマーティーに，まさにうってつけというわけだ。

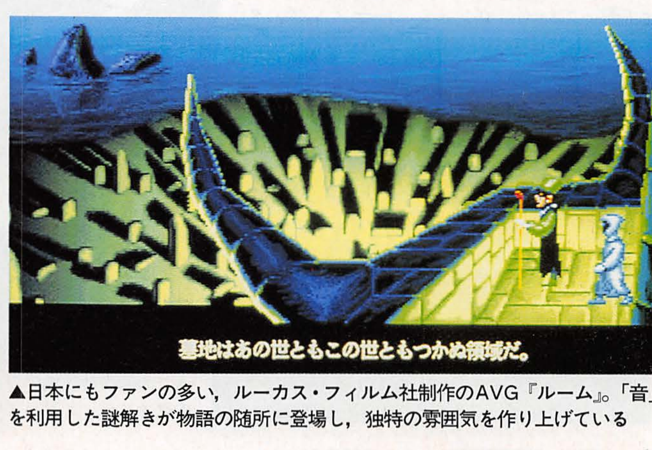
「家庭用ゲーム機で遊ぶのはいいけれど，パソコンはどうも……」という人も，マーティーでさまざまな海外の名作に触れ，いずれはパソコンを使って，自分で何かを創造することにも，挑戦してみてはどうだろう。



▲全世界的に有名な探偵小説をAVG化した『シャーロック・ホームズの探偵講座』。実写映像を使用している



▶1人のパイロットとして敵と戦う戦闘フライトSLG『ウイングコマンダー』。RPG的な演出もうまい



▲日本にもファンの多い，ルーカス・フィルム社制作のAVG『ルーム』。「音」を利用した謎解きが物語の随所に登場し，独特の雰囲気を作り上げている

シリーズ最新作！　超高速フラクタル3Dシューティング

マイクロコズム



マイクロ化した潜水艇で人間の体内に入りこみ，防御ユニットからの妨害をはねのけながら，脳内の中枢ユニットの破壊をめざす。そんな『ミクロの決死圏』（あるいは『インナー・スペース』）のような高速3Dシューティング・ゲームが，『マイクロコズム』だ。それぞれの臓器（ステージ）によってやや異なるシューティング・シーンをクリアし，各ステージのラストにいるボス敵を倒さなければならない。

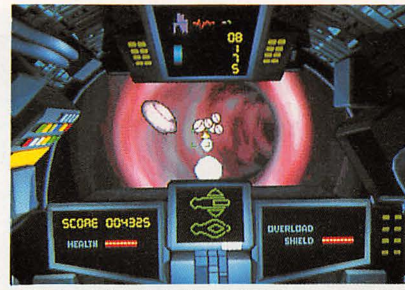
このゲームの動きとグラフィックは，とにかく「すごい」の一言につきる。止め絵が美しいシューティング・ゲームなら世間にもそれなりにあるが，このゲームは普通のゲームならデモ画面に使われるような美しいシーンが，通常の壁や障害物のように扱われ，画面せましと動き回るのだ。

まずは写真を見てほしい。緻密に描かれた通路が，背景として超高速で自機に迫っては背後に流れていく中で，敵のキャラクターたちが拡大（接近），縮小（離脱）を繰り返しながら自機に襲いかかってくる。まるで飛行機かレーシング・カーから撮った映像のような錯覚をおぼえるほどだ（誇張やおせじでは絶対にない）。

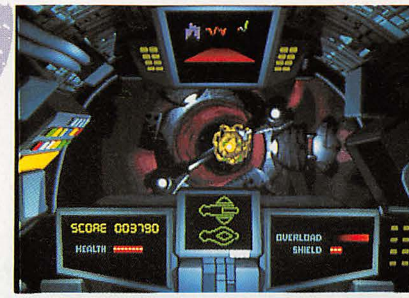
しばらく前に『フラクタルエンジン・デモ』という作品が発売され，単なるデモにも関わらず異例の売り上げを記録したが，『マイクロコズム』はその「フラクタルエンジン」のシステムを利用していると聞けば，納得する読者もいるのではないだろうか。

すごいのはゲームの中身ばかりではない。ゲームの冒頭を飾るオープニング・ビジュアルもまた，見事というほかはないのだ。実写とフラクタルの組み合わせとおぼしき立体感あふれる映像が，一瞬たりとも止まることなく動きつづける。しかも，そのリアルさといったら，そこらの口パク・アニメーション・ビジュアルなど問題にもならない。

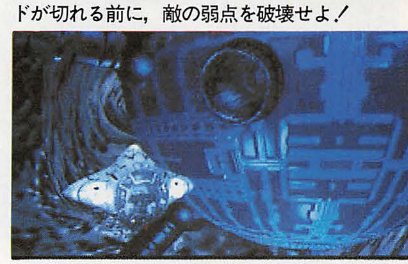
ヘリが旋回するときの光の反射の変化や，着陸時に巻き上がる土煙，街路を行く車の動きまで，実写映像として見てもまるで違和感がないのだ。アクションやSF映画のファンなら，オープニングだけでもおススメだぞ。



▲ステージ1より。迫りくる敵と戦いつつ，通路（血管）の曲がりに沿って自機をコントロールする



▲ステージ1の最後で，ボスキャラが出現。シールドが切れる前に，敵の弱点を破壊せよ！


▲ステージ2開始時には，三つのルートを選べる



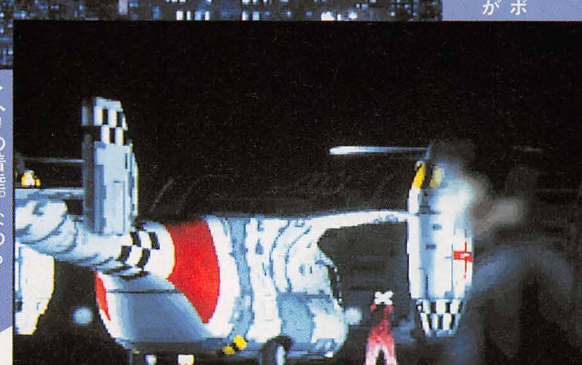
▲大腿部の血管を行く潜水艇。ボスや敵の迎撃地点前にもビジュアル・シーンが入る



◀こちらは肺の中。レーダーを見つつ，敵を迎撃せよ

まるで映画のようなオープニング


◀この物語の舞台となる，惑星ボーダーの夜景。その視点の移動が映画の技法を思わせる


▶ヘリの着陸。なめらかな動きを見せられないのが残念だ

総合的にパワーアップ！ 犬の育成SLG

パピーラブ2



海外ソフト・コレクション・シリーズ第1弾として登場していた『パピーラブ』が，グラフィック，操作性，音楽ともにパワーアップして帰ってきた。

このソフトは「ドッグ・トレーナー」という副題が示すように，犬を調教して芸を覚え込ませる，育成型のSLGだ。名誉ある「ドッグ・ショー」に愛犬を出場させるため，飼い主（プレイヤー）が，道端に捨てられていた仔犬を拾ったところから，ゲームははじまる。

開始直後の時点では，もちろん犬はまだ何も芸をおぼえていない。飼い主として，まずやるべきことは……とりあえず，犬の行動をゆっくり観察することだ。

普段，犬は何も考えずに画面中を歩き回っているが，ときどき何もしないでいるのに飽きたのか，「伏せ」や「ジャンプ」など，芸らしきことをしたりする。そのときすかさずその行動に名前をつけてやると，犬はそれをおぼえて芸を繰り返すのだ。

ちゃんとおぼえていたら，ごほうびにホネを，まちがえていたら罰として野菜サラダを与えてやろう。それで，芸の一つが完成する。慣れてきたら，芸と芸を組み合わせて高度な技をつくることにもチャレンジしよう。

ゲームの目標「ドッグ・ショー」では，まず「お手」「お座り」「穴掘り」といった基本的な芸を要求される。それからその応用，独創的な技と，どんどん審査基準は厳しくなっていって……栄光の「チャンピオン」の座を勝ち取る道のりは遠い。

『パピーラブ2』の良さは，育成SLGにありがちな複雑な要素を削り，その一方で「芸」の組み合わせによる奥深さを演出したところにある。画面構成，音楽などもじつにわかりやすく，小学校低学年の子でも，十分に遊べるだろう。



▲オープニングより。雨の日に拾ったこの仔犬に芸を仕込み，ドッグ・ショーをめざすのだ



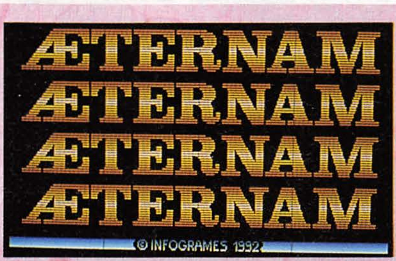
▼芸をしたら，すかさず名前をつけてやるべし



▲ドッグ・ショーに出場。規定の芸をこなし，つぎのレベルにチャレンジ！

3D処理もすごいぞ！SFコメディ・アドベンチャー

エターナム



1週間の休暇を手に入れ，主人公のドン・ジョーンズは，銀河系最大にして最高のファンパーク，〝エターナム〟のVAS（バーチャル・アドベンチャー・シミュレーション）にやってきた。だが彼に恨みを持つ凶悪な犯罪者，マイケル・ヌークは惑星の原住民・ドラグーンをだまして協力させ，エターナムの中枢を占拠してしまう。

ヌークの魔手から逃れるために，コンピュータ・ネットワークの中に非物質化して溶けこんだトレイシー（エターナム総合調整センターの技術者）の協力を得て，ジョーンズはエターナムを救うべく奮闘するのだが……。

☆

上のストーリーからもだいたいわかるように，『エターナム』はアドベンチャー・ゲーム。3Dで表現される屋外を歩き回り，建物を発見しては中の人々（？）と接触，会話し，ときには戦い，情報やアイテムを集めていくのが基本的な流れになっている。

屋外シーンでは，主人公は目的の場所を探して歩き回るのだが，このとき周囲の風景が3Dドライブ・ゲーム並になめらかに動くので，すごく気持ちがいい。ときどき敵が近寄ってくるから，シューティング気分で軽く蹴散らしてやろう。

一方，屋内シーンは完全なAVGとなっている。キャラを目標物の前に移動させ，アイコンを選んで行動する方式だ。もちろん，さまざまな障害が行く手をふさぐわけだが，論理的に謎を解くよりは，ありあわせのものと機転と冗談（！）で，とりあえず切り抜ける場面が9割を占めている。深く悩まずに，軽い気分で楽しむのが正解だろう。

なお，登場キャラの会話時には，相手の巨大なグラフィックがでてくるし，メッセージもすべて音声出力。物語の要所でビジュアル・シーン的に展開される，アメコミ調のアヤシゲなアニメーションもなかなかのデキだから，B級（C級？）SF映画のノリで楽しめる一作だ。



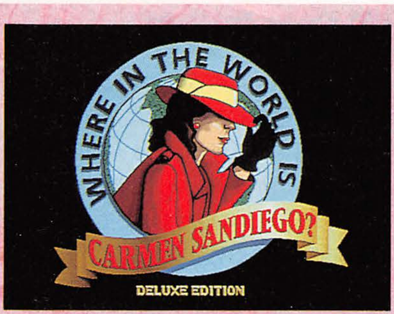
◀屋外シーンの3D表示はすごい！ 敵がでてくることもあるぞ



▶屋内はこんな感じ。登場人物との会話時には，顔のグラフィックがでてくるのだ



◀謎のお医者さん登場。アニメもお見事



頭脳を駆使して犯人を追え!
カルメン・サンディエゴを探せ!
—世界編—

『カルメン・サンディエゴを探せ!—世界編—』は，ACME探偵社所属のプレイヤーが犯罪者を捕まえるべく，世界60か国を飛び回る探偵モノのAVG。

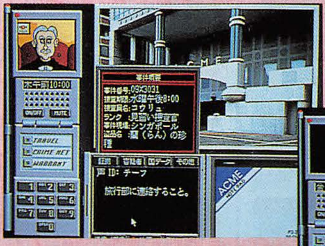
ゲームは，まず所長から犯罪のデータを受け取り，それを元に現地へ飛んで，犯人の消息を調べることからはじまる。

①関係者を尋問する
②現場を調査する
③クライム・ネット（犯罪に関する情報ネットワーク）に電話する

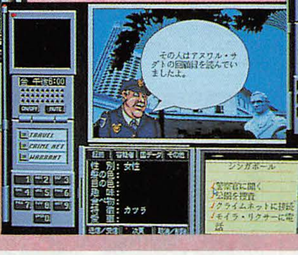
以上の3点による情報が各地で得られるのだが，これと都市自体の特徴，付録についてくる「ワールド・アルマナック（ゲームに関係ある情報を集めたミニ世界辞典）」記載のデータを考え合わせて，犯人の逃亡先を推測するのだ。

たとえば，「その人はシュメール関係の本をあさっていた」との情報が入ったとする。プレイヤーはただちに「シュメール」に関する事柄を調べ，これと犯人の予想逃亡位置から，捜査範囲を絞り込まねばならない。適当に世界中を飛び回っていたら，あっというまに時間切れになってしまうのだ。このように，プレイヤーの調査がそのまま捜査の成果に結びつくのが，このゲームのおもしろいところだ。

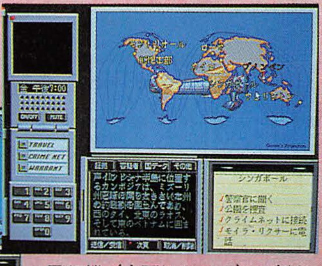
というわけで，プレイヤーは手がかりを元に資料を調べ，自分で判断をくださなければならないわけだが，これによって，遊びながら世界の地理・歴史を学べるというのが，このゲームのウリの一つ。また，日本語・英語のどちらでも遊べ，そのいずれでも各国の雰囲気を再現するBGMと音声が出迎えてくれるのは，さすが海外ソフト・コレクションといったところ。キミには敵の首領を逮捕することができるか？



▲まずは所長からデータを受け取る。資料を細かく調べつつ，現地へ飛ぶのだ



▼現地で聞き込み。わかったデータは，逮捕状発行のためにメモしておこう

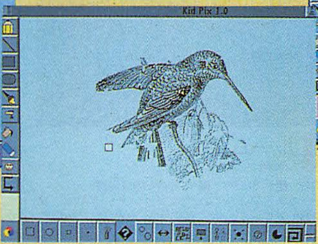


▲飛行機（今回はセスナ）で新たな土地へ向かう。推理が正しければ，新たな手掛かりが……

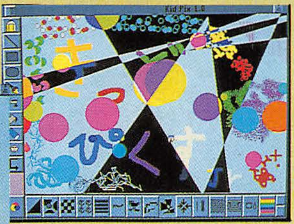
よりスリムになった，お手軽なペイントツール
キッドピクスJr



▲キャラクターがいっぱい（70種以上）。キャラの拡大も可能だ



▼収録された絵の一つ。カーソルでこすると，浮きだしてくる



▲装飾図形をいろいろと表示してみたところ。画面の左と下に配置されたアイコンが使いやすい



低年令層から楽しめるお絵描きツール『キッドピクス』の画面デザイン・操作性をさらに改善し，マーティーでも使えるようにしたのが，この『キッドピクスJr』だ。一般にいう「グラフィック・ツール」の一種なわけだが，アイコン選択方式による見やすいコマンド群を持ち，鳥や家などのかわいらしいサンプル・キャラクターが豊富に収録されている。まさに子供から大人まで，誰にでも手軽にお絵描きができるツールなのだ。

なお，「Jr」となってはいるが，音の機能の一部がなくなっただけで，『キッドピクス』の基本機能は全部受け継いでいるから，バージョン・ダウンの心配はない。

その多彩な機能の中でも，特にスゴイと思わせるのが，各種の装飾図形やキャラクターを表示する機能。

まず，左から3番目の写真を見てほしい。文字の周りの図形や線のたぐいは，すべて内蔵された装飾機能を利用して描かれたものなのだ。小さな円，各種水玉，雨だれ，一部反転などなど，約20種類の装飾をマウスのクリック一つで表示することができる。

また，一番左の公園風（?）の絵は，収録されていたキャラクターを適当に配置することだけで描かれている。選んでは画面に置くだけという，幼稚園児でも十分に使える簡単さ。絵は好きだけれど描くのはヘタ，という人にももってこいの機能だろう。何かするたびに鳴らされる愉快な音も，気分を盛り上げてくれるはずだ。

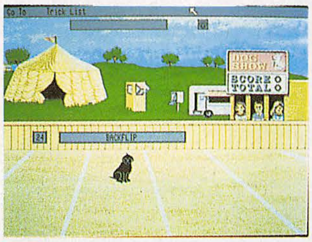
海外ソフト・コレクション・シリーズの『キッドピクスJr』には，新たにひらがな・カタカナ・数字の文字スタンプが追加されている（日本語音声つき）。また，コミック『モンスターメーカー』でおなじみのイラストレーター「九月姫」のオリジナル・スタンプもついているのだ。

富士通 海外ソフト・コレクション・シリーズ完全カタログ

現在発売中（及び発売予定）の「海外ソフト・コレクション・シリーズ」の全ソフトをまとめて紹介しよう。

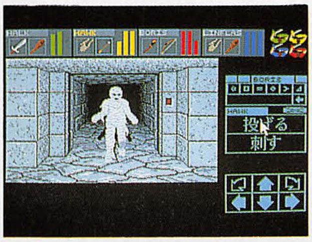
すでに35タイトルを数えるこのリスト全体としての特徴は，AVGを中心としてRPGやSLG，パズルにボードゲームにBGVと，じつに多彩なジャンルにわたって移植が行なわれているということだ。しかも，どれも独創的な発想で人気を集めているものばかりで，いわゆるオリジナリティのない作品はほぼ皆無と言っていい。現在の日本のソフト市場ではSLGやRPGがかなり幅を利かせ，お互い似たようなシステムの作品が氾濫（はんらん）しているが，それと比べると，じつに異色の顔ぶれがそろっていると言えるだろう。

なお，リストの中で「ライト（LITE）」とタイトルの末尾についているのは，マーティーに対応しているという意味（㉙をのぞく）。機能が落ちている場合もあるが，価格も安くなっているのがうれしい。この「ライト」シリーズは，今後さらに増えていくと思われる。富士通が独自の姿勢を崩すことなく，「海外ソフト・コレクション・シリーズ」をさらに発展させてくれることを望みたい。



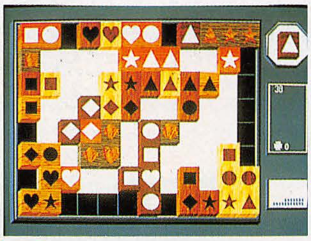
1 パピーラブ&ソリテアロイヤル＊
Tom Snyder's Puppy Love & PI's SOLITAIR ROYALE

■アクション ■5,800円 ■89年7月31日発売
犬に芸をおぼえこませる，犬の育成SLG『パピーラブ』と，14本のトランプ1人遊びを収録した『ソリテアロイヤル』をまとめたソフト。



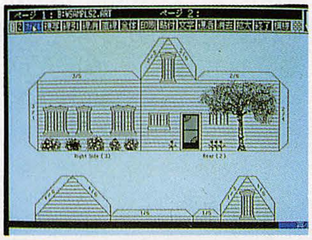
2 ダンジョン・マスター
Dungeon Master

■RPG ■8,800円 ■89年11月30日発売
好きな4人の勇者を甦えらせ，ダンジョンを冒険するリアルタイムRPG。物を投げたり，迷宮のワナを利用できたりするなど，自由度がきわめて高い。



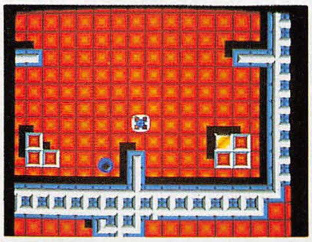
3 石道＊
Ishido

■パズル ■6,800円 ■90年6月16日発売
ある法則に従って数種類の石を盤上に並べていくゲーム。並べかたによって得点が異なる。やりかたを教えてくれる練習モード，対戦モードもある。



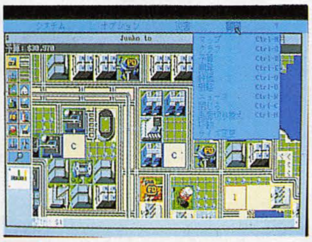
4 ホームタウン・U.S.A＊
HOMETOWN,U.S.A

■グラフィックツール ■5,800円 ■90年3月17日発売
アメリカの典型的な建物のデータを豊富にそろえた独特なクリエイティブ・ツール。ハサミとノリを使って，自分好みのアメリカ風の街を作れる。



5 タイタン
TITAN

■ブロック崩し ■5,800円 ■89年11月30日発売
全方向スクロールを取り入れた，一風変わった高速ブロック崩しゲーム。デス・アイコンをかわしながら，全80面のクリアをめざす。



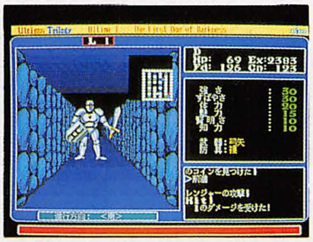
6 シムシティー＊
Sim City

■SLG ■8,800円 ■90年3月23日発売
市長として都市を経営していく都市経営SLG。税率の設定や商業・住宅地などの区画設定をとおして，災害にも対応しつつ自分好みの街を建設する。



7 インディジョーンズ〜最後の聖戦
Indiana Jones and the Last Crusade

■AVG ■8,800円 ■90年7月13日発売
映画『インディジョーンズ〜最後の聖戦』のゲーム版。1938年のヨーロッパを舞台としたインディ親子の冒険を描く。シューティング・シーンもあり。



8 ウルティマ・トリロジー Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ＊
Ultima Trilogy Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ

■RPG ■12,800円 ■90年10月26日発売
RPGの2大巨頭の一つ『ウルティマ』シリーズのⅠ，Ⅱ，Ⅲを1本にまとめた作品。フィールドと3Dダンジョンによるオーソドックスなシステムを持つ。



9 ザ・マンホール
the Manhole

■AVG ■8,800円 ■90年8月31日発売
マンホールから生えた奇妙なツタの先に広がる，童話風の世界を歩き回るAVG。かわいらしいキャラクターによる，ほのぼのとした雰囲気が魅力。



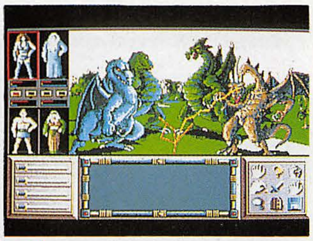
10 ザックマックラッケン
Zak Mackracken

■AVG ■8,800円 ■91年2月28日発売
宇宙人の陰謀から地球を救うため，美女2人とともに主人公が奮闘する，コメディ風のAVG。英語版・日本語版の両方を収録している。



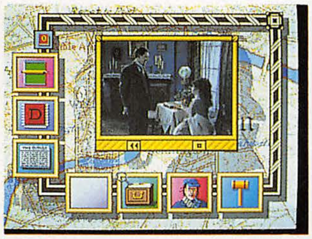
11 ルーム＊
LOOM

■AVG ■8,800円 ■91年4月19日発売
ルーカス・フィルムが贈るファンタジーAVG。運命の子・ボビンが，光と音の呪文を学ぶため旅にでる。音を利用したトリックと美しい画像が特徴。



12 ドラッケン＊
Drakken

■RPG ■8,800円 ■90年11月22日発売
フランスでヒットしたアクションRPG。高速で展開する3Dスクロールと，美しい画面がウリ。TOWNS版オリジナルの音声メッセージもついている。



13 シャーロック・ホームズの探偵講座

■AVG ■8,800円 ■91年6月22日発売
あの「ホームズ」と一緒に三つの事件を解決する推理AVG。ロンドン・タイムズ紙と，実写によるスムーズな動画と音声を頼りに，捜査を進めていく。



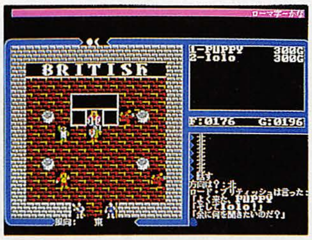
14 バトルチェス
Battle Chess

■チェス ■8,800円 ■91年9月28日発売
動きが楽しいチェスソフト。駒を取るときなどに，駒の性格に合わせたフル・アニメーションが表示される。モデムにも対応。強さもかなりのもの。



15 シムアース＊
Sim Earth

■SLG ■12,800円 ■91年9月6日発売
「ガイア理論」にもとづき，地球の環境と生物の進化をシミュレートした惑星環境SLG。炭素吸収率など，微妙な値を操作して惑星を管理する。



16 ウルティマⅣ＊
UltimaⅣ〜Quest of Avatar

■RPG ■9,800円 ■92年4月28日発売
聖者になるため，普段の行動をとおして自分の徳を高めていくRPG。250人以上の登場人物と会話できるなど，ストーリー面を重視している。

注）＊マークのついている作品以外はマーティーに対応している



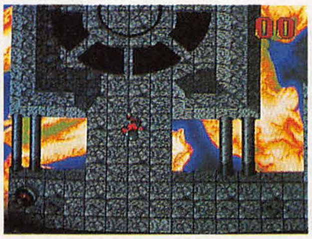
17 ウルティマⅤ＊
Ultima Ⅴ～Warriors of Destiny

■RPG ■9,800円 ■92年8月6日発売
独裁者ブラック・ソーンを倒し，地下世界で行方不明になったロード・ブリティッシュを救うRPG。広大なマップがプレイヤーを待ち受ける。



18 ウルティマⅥ
UltimaⅥ～The False Prophet

■RPG ■12,800円 ■91年12月18日発売
アイコン操作による簡潔なシステムを搭載した，同シリーズ第6弾。伝説の生物・ガーゴイルと戦い，謎を解き明かす。日本語・英語両モードつき。



19 オーサム
A.W.E.S.O.M.E

■シューティング ■8,800円 ■92年3月27日発売
イギリス・シグノシス社によるマルチアクション・シューティング・ゲーム。アーケード並の動きに加え，ストーリー的な要素も盛り込まれている。



20 ハープーン＊
HARPOON

■SLG ■12,800円（予価） ■開発中
100種以上の兵器のデータを基にした，現代戦モノSLG。プレイヤー（総司令官）は現実と同レベルの情報を得て判断を下し，艦隊を指揮する。



21 フラクタルエンジン・デモ
FRACTALENGINE DEMO

■BGV ■2,600円 ■92年2月28日発売
CD-ROMの限界に挑戦した超高速アニメーションBGV（バック・グラウンド・ビジュアル）。飛び回る宇宙船や，ロボット兵の戦闘の映像などを収録。



22 キッドピクス＊
KIDPIX

■ツール ■10,800円 ■92年8月28日発売
愉快な音とおかしな模様がでるなど，遊び感覚の機能を満載したお絵描きソフト。サンプル・キャラを大量に収録し，低年齢層から楽しめる。



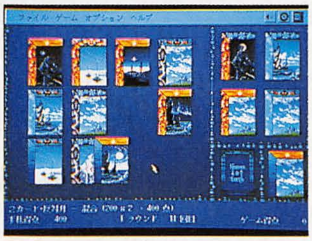
23 カルメン・サンディエゴを探せ！＊
－世界編－

■AVG ■12,800円 ■93年3月末発売予定
カルメン・サンディエゴと泥棒たちを追い，世界中を追跡してまわる探偵モノAVG。手がかりを調べるうちに，歴史・地理の知識がつくのがウリ。



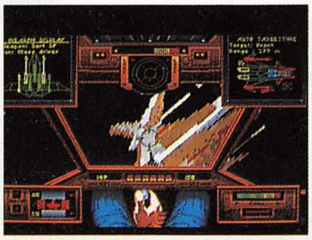
24 シムシティー・テレインエディター＊

■SLG ■3,800円 ■92年6月26日発売
都市管理SLG『シムシティー』の地形データ，難易度，新地形などを自由に改造・制作できるエディタ・キット。『シムシティー』本体が必要。



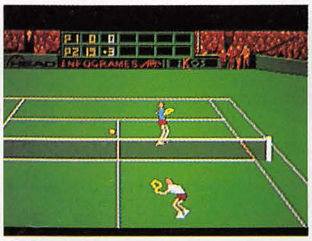
25 スティーピア＊
Steepia

■パズル ■8,800円 ■発売日未定
「ペンデュラム」「カードゲーム」「イリュージョン」のカードゲーム＆パズルによる108の修行を乗り越え，幻の王国をめざすゲーム。



26 ウイング・コマンダー＊
Wing Commander

■フライト・シミュレータ ■10,800円 ■92年12月18日発売
宇宙戦闘母艦の戦闘機パイロットの一員として，僚機とともに敵と戦うフライトシミュレータ。RPGのような演出が随所に取り入れられている。



27 アドバンテージテニス
Advantage Tennis

■テニス ■8,800円 ■92年10月30日発売
世界各地で開かれるトーナメントに出場し，ランク100位からトップの座を狙うテニス・ゲーム。ポリゴンで描かれた選手たちの動きは超リアル。



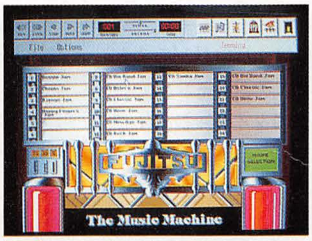
28 エターナム
AETERNAM

■AVG ■10,800円 ■93年3月末発売予定
悪人に占拠されたテーマパーク惑星〝エターナム〟を救うべく，主人公が活躍するSFコメディAVG。アメコミ調のアニメーションが光る。



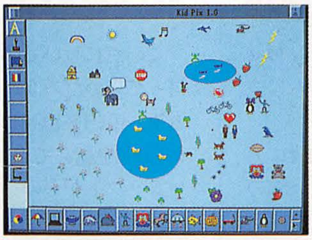
29 ミュージック・マシン・ライト＊
Mr.Ed Bogas' Music Machine LITE

■ツール ■2,900円 ■92年12月18日発売
簡単にミュージシャン気分を味わえるソフト。収録された曲を利用して即興演奏，アレンジ，カラオケなどを楽しめる。MIDI音源に対応。



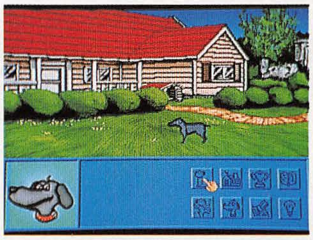
30 ミュージック・マシン＊
Music Machine

■ツール ■11,800円（予価） ■93年春発売予定
マーティー用の同ソフトの上位版。作曲や編集など創造的な機能が追加され（自作のカラオケなども可能），収録曲も多種多様になっている。



31 キッドピクス・ジュニア
KIDPIX Jr

■ツール ■7,800円 ■93年3月31日発売
楽しい機能満載のお絵描きツール『キッドピクス』のマーティー対応版。画面表示が改良されて見やすくなったほか，新しいスタンプ機能も付加。



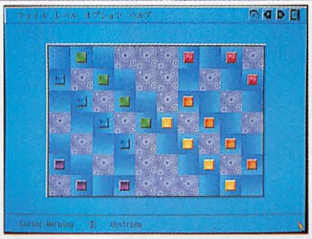
32 パピーラブ2
Tom Snyder's Puppy Love 2

■SLG ■6,800円 ■93年3月12日発売
「海外編1」に収録されていた『パピーラブ』を，音楽・グラフィックともにバージョン・アップ。犬に芸を仕込んで，ドッグ・ショーに出場させる。

開発中

33 ウイング・コマンダー・ライト
Wing Commander LITE

■フライト・シミュレータ ■未定 ■93年夏発売予定
同名RPG風戦闘フライト・シミュレータのマーティー対応版。先輩パイロットから敵の情報を聞き，数々のミッションをクリアしていく。



34 スティーピア・ライト
Steepia LITE

■パズル ■6,800円 ■93年3月15日発売
TOWNS用の『スティーピア』の中から，「イリュージョン」だけを取りだしたソフト。12種類576個の工夫を凝らしたパズルが収録されている。



35 マイクロコズム
PSYGNOSIS'S MICROCOSM

■シューティング ■9,800円（予価）■93年3月31日発売予定
世界初のフラクタル3Dシューティング。微小化された潜水艇で，脳に仕掛けられたユニットを除去する。グラフィックのレベルは超一流。



DOS/Vをやったからには，このパソコンも特集せずにはいられない

マッキントッシュで遊べる日本語版ゲームたち!!

Machintosh

マッキントッシュ（以下，Mac）の用途といえば，音楽，コンピュータ・グラフィック，それにデスク・トップ・パブリッシングといったあたりが，目立ったところ。けれども，音楽もCGもDTPも，本気でやろうとすると根気がいる。2時間ほど真剣にやって疲れたときには，気分転換にゲームなどいかがだろうか。このコーナーでは，Macで遊べる日本語版のゲームの数々を紹介していきたいと思う。「こんなゲームも発売されていたのか」と驚いていただけることウケアイだろう。　（竹谷　新&煌竜）



▲モノクロ表示からカラー16色，256色，果ては1670万色表示まで。ひとくちに「マッキントッシュ」といっても，印象はさまざま

海外ソフトがいっぱい

日本語版ソフトの紹介は次ページ以降で行なうことにして，このページではおもに，Macの最大の魅力とも言える，海外のゲームについて述べていきたいと思う。

ご存知のとおり，Macはアメリカ生まれ。アメリカ製のソフトが数多く発売されているのも当然と言えよう。

さすがにIBM-PCほどタイトル数は多くはないが，有名どころはおおかた移植されているのだ。

いくつかタイトルを挙げてみよう。『プリンス・オブ・ペルシャ』『レイルロード・タイクーン』『レッド・バロン』『マイクロソフト・フライト・シミュレータ4.0』『ベッテ！』……その他にも，まだまだたくさんの名作ソフトがでている。

また，海外向けに移植された日本のゲームもある。おなじみの『テグザー』や『信長の野望～全国版』などがその一例である。

CD-ROMの最前線を行く

Macのゲームソフトを語るときに，忘れてはならないのがCD-ROMの存在だ。

いまや，パソコンや家庭用ゲーム機のかなりの機種で，CD-ROMが使えるようになってきておりソフトのタイトル数も日に日に増えつつある。

しかし，とくにゲームソフトについて言えることだが，CD-ROMという媒体を使用する必然性のあるソフトは，全機種合わせても数えるほどしかないように思われる。任天堂がスーパーファミコン用のCD-ROMユニットをなかなか発売しない理由は，おそらくこういったところにあるのではないだろうか。日本ではまだ，「CD-ROMで何ができるか」を探る，といった模索（もさく）の段階を脱してはいないのだ。

この点において，Macには一日の長があると言っていいだろう。アメリカで発売されているMac用CD-ROMソフトのタイトル数はすでに1,000を超えており，日本でも話題となっているソフトがそのなかにいくつも存在している。

たとえば『スペース・シップ・ワーロック』。これはプレイヤーの行動に応じていろいろな方向にストーリーが展開していくアドベンチャー・ゲームだ。



▲日本語版ではないですが，Macを代表する有名なゲーム『スペース・シップ・ワーロック』。CD-ROMの大容量を活用している一作

また，『シャーロック・ホームズの探偵講座』では，実写取りこみの登場人物が，まるでテレビドラマを見ているかのように自然な動きを披露している。

『Alice』の不思議な旅

その一方，日本のメーカーからも，優れたCD-ROMソフトがだされている。とくにオススメなのは，東芝EMIの『Alice』。有名なルイス・キャロル原作の『不思議の国のアリス』をモチーフとして，金子國義氏が絵を，加藤和彦氏が音楽を担当。メルヘンチックな世界を構築しているソフトである。

ゲームというよりは，「電子絵本」と呼んだほうがいいかもしれない。形態としては一応「アドベンチャー・ゲーム」に属するのかもしれないが，きめられたストーリーというものはとくになく，ゲーム・オーバーも存在しない。画面をマウスでクリックしていくと，そのクリックしたポイントによって，いろいろなことが起きていく。そうした“できごと”を楽しむソフトなのだ。

大容量と生の音。こうしたCD-ROMのメリットに，Macの優れたグラフィック機能を組み合わせれば，素晴らしいゲームがもっともっとできあがってくるハズである。



▲『Alice』。細かい描きこみは，さすがMacといったところ。まさに「メルヘン・メイキング・ソフト」

財閥銀行〜帝都野望編

■メディアファクトリー　■SLG
■12,800円（カラー），9,800円（モノクロ）

一応ジャンル分けすると「経営シミュレーション」ということになるのだろうが，このゲームはふつうの経営SLGとは一線を画している。

まずプレイヤーが行なうのは，銀行を作って資金を集めること。つづいて，集めた資金を系列の鉄道会社や不動産会社などに投資する。こうして大財閥，大コンツェルンを作りあげるのがこのゲームの目的なのだ。

ゲームをプレイしていく上で，「家」の要素も大きく絡んでくる。主人公はやがて結婚し，子供をもうけることになるのだが，結婚相手は慎重に選ばなければならない。なぜなら，生まれた子供（つまり後継者）の性格が時代に適していなければ，ビジネスがたちまち縮小してしまうからである（子供の性格は，血液型に影響される）。

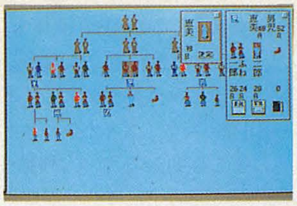
また，時代が進むにつれ，大正の軍需景気，昭和の大恐慌，太平洋戦争など，史実に沿ったイベントが起きていく。あらかじめ方針をたてておかないと，これらの激動の時代を生き延びるのはむずかしいだろう。

日本独特の経済構造を表現した異色作と言える。



▲ゲームの一つの節目となる「東京大空襲」

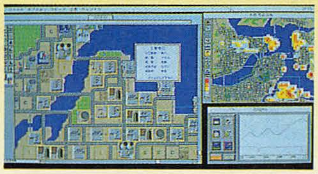
▼一族の発展を子孫に託す。子孫がいないとゲーム・オーバー



シムシティー・デラックス

■イマジニア　■SLG
■12,800円

大ヒットした街づくりSLG。何もない土地に，道路や鉄道を設置し，市民の暮らしに必要な施設（警察署，消防署，発電所）などを建てていく。生活しやすい街ならば，どんどん人が増えていくので，プレイヤーは，市民の声を聞き，彼らが暮らしやすくなるように街を変えていかなければならない。この『〜デラックス』は，マップ・エディタつき。また，古代都市や未来都市，月面都市などのグラフィックも収録している。



▲道路ばかりに頼ると，大渋滞が発生する。線路も敷設しよう

シムアース

■イマジニア　■SLG
■12,800円

ガイア理論（地球を一つの生命体と考える理論）にもとづき，生物の進化の過程をシミュレート。自分だけの惑星を創造していく。マグマの惑星に生物が発生したら，環境を整えて徐々に進化させ，彼らを宇宙へ飛びたたせることが一つの目標。展開しだいでは，クジラや鳥などに文明を持たせることも可能だ。

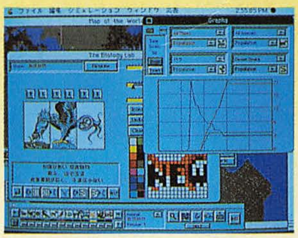


▲惑星の表情で，現在の自然環境を知ることができる

シムライフ

■イマジニア　■SLG
■12,800円

生物を創造し，とある惑星で生活させる環境シミュレータ。植物や動物をデザインし，環境を整えて，それらを進化させていく。環境が少し変化するだけで生態系が崩壊――ある生物が絶滅するだけで，他の生物も連鎖的に絶滅してしまう。生態系のもろさ，そして自然を保護することの大切さを，身をもって知ることができるという，教育ソフトとしての一面も持ち合わせている。

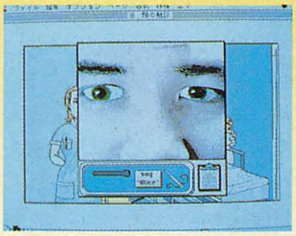


▲種を組み合わせて生物創造。アイコンも自分でデザインできる

ライフ&デスII〜ザ・ブレイン

■アローマイクロテックス　■SLG
■12,800円

脳外科医となり患者を診察し，治療するゲーム。診察法は多彩で，目の動きを調べたり，足をたたいて反応を見たりできる。患者にアレルギーがなければ，CTスキャンなどで脳の内部を見ることも可能だ。もちろん，ときには手術が必要になることもあり，現実と同じ手順で手術が進む。途中で患者の容体が急変することがあるので，一時たりとも気が抜けない。



▲これで患者がはっきり「Alice」と言えれば正常である

シムアント

■イマジニア　■SLG
■12,800円

アリの社会をシミュレートしたSLG。プレイヤーは黒アリを操作して，赤アリなどの敵を倒していく。最終目的は，人間を家から追いだし，その家を乗っ取るという過激なものだ。

まず，巣の中にいるアリの役割をきめるところからゲーム・スタート。働きアリや兵隊アリなどをちょうどよく配分し，それぞれの仕事につかせる。

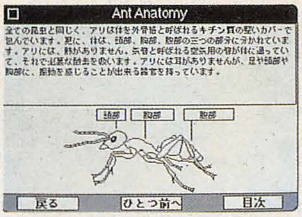
つづいて，自分たちの勢力範囲の拡大にチャレンジ。兵隊アリたちに，敵である赤アリを襲撃させ，その縄張りを奪い取っていくのだ。

『シムアント』には，「入門モード」「クイックゲーム」などいくつかのモードが用意されているが，そのひとつ「フル・ゲーム」では，庭全体が舞台となる。勢力範囲をどんどん広げ，庭を黒アリの巣で埋めつくす。そして家の中へも侵攻し，人間がその家から逃げていけばミッション・コンプリートだ。

また，「実験モード」で，好きなシチュエーションを設定して，アリたちの反応を見るのも楽しい。

▼宿敵アリジゴク。ほかにも，クモや雨，人の足，殺虫剤などが



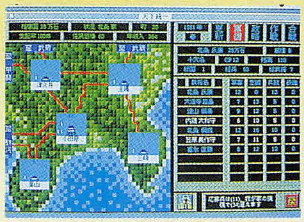


▲このように，アリについての解説を見ることができる

天下統一

■システムソフト　■SLG
■12,800円

他機種で好評を博し，のちに光栄の一連のSLGにも影響を与えることになった戦国モノのSLG。それまでのSLGが「領国」を一つの守備単位としていたのに対して，領国の中にある「城」を基本単位としている。「ゲーム界の曹操孟徳」とも呼ばれる，このゲームのデザイナーの黒田幸弘氏は，絶版となった今もなお名作の誉れ高いボードゲーム『超人ロック』を作ったことでも知られている。

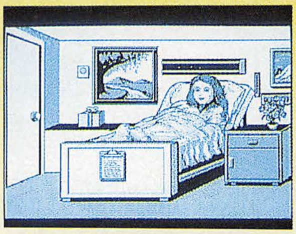


▲城を一つの守備単位とする「支城制」をはじめて採用した

ライフ&デス

■アローマイクロテックス　■SLG
■8,800円

外科医となり患者を診察し，治療するゲーム。手術の困難さが話題を呼んだ作品だ。手術が絶対必要なのは虫垂炎と，危険なまでにふくらんだ動脈瘤くいだが，その手術は適当にやって成功するような簡単なものではない。手順や注意事項はマニュアルにくわしく載っているので，一度熟読しておくことをオススメする。難易度は3段階に調整可能。医学に興味のある人はどうぞ。

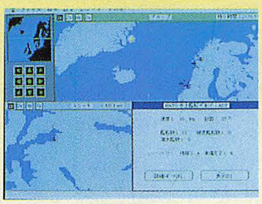


▲触診，X線撮影，超音波走査によって患者を診察する

ハープーン

■イマジニア　■SLG
■12,800円

NATO軍対ワルシャワ条約機構軍の戦闘をあつかった海戦SLG。戦場は北太平洋。現代兵器をリアルに再現しており，軍艦や戦闘機，潜水艦はもちろん，レーダー・システムや，巡航ミサイル・トマホークまで，多彩な兵器が登場する。それぞれの兵器のデータも，実際のものをかなり細かく再現。解説も見ることができるので，現代兵器のデータベースとしても役立つ。



▲スカンジナビア半島沖で，激戦が展開されている

Vフォーヴィクトリー

■イマジニア　■SLG
■12,800円

①連合軍を指揮してノルマンディー上陸作戦を行なう②ドイツ軍を指揮してこれを阻止する，のどちらかを選べる，『大戦略』タイプのオーソドックスなウォーSLG。スライス・オブ・タイムによる移動システムで，移動・戦闘を時間の流れに沿ってシミュレートしている。戦車，歩兵，砲兵など，多彩なユニットが用意されているのも魅力。



▲ドイツ軍を勝利に導いて，歴史を変えてみるのも一興

サムライメック

■ヒューリンクス　■RPG
■12,800円

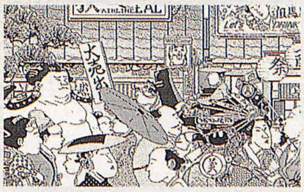
時は26世紀。宇宙に漂う広大な浮遊大陸である宇宙都市「大江戸」が舞台となるRPG。人々は，古代人の遺産「メック」を使い，想像を超えた世界を作り上げていた……。

ゲームの基本的なシステムは，地下洞窟や古代の建造物を探索し，忍者や怪物を倒して経験値を稼ぐというRPGとしてはオーソドックスなタイプ。

ユニークなのが，「メックパーツ」と呼ばれるアイテムを組み立てて，武器や防具を自分なりに作りだしていけるシステム。たとえば，合金Aと刀の柄，そして動力機（！）を組み合わせれば，刀ができるといった具合いだ。

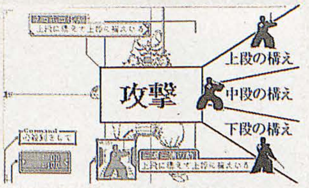
また，戦闘シーンでは，刀をどう構えるかが大きなポイントとなってくる。上段・中段・下段の中から一つを選択して，チャンバラを行なうわけである。また刀での戦闘以外に，「理力」（Forceか？）なるものを使うこともできる。まさに「戦う元禄繁昌記」と言えよう。

総画面数1500，メッセージ数1000。オートバトル機能搭載で，プレイヤーの知力に挑戦するトリッキーなパズル・ダンジョンがキミを待ち受けている。



▲江戸時代の風景のようだが，看板や行きかう人々を観察すると……

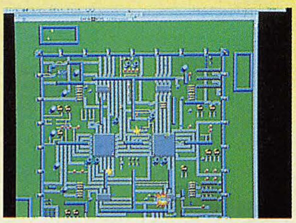
▼戦闘シーン。このほか，相手の攻撃をよけたり，逃げだしたりできる



ロボスポーツ

■イマジニア　■SLG
■12,800円

ロボット同士の戦争をあつかった，一風変わったウォーSLG。近未来の人気テレビ番組『ロボスポーツ』は，ロボット対ロボットの戦争が繰り広げられるプログラムである。プレイヤーは，あるロボット・チームのヘッドコーチとなって，この番組に参加する。コーチのやることは，ロボットに移動・攻撃のプログラムを与え，敵ロボットと戦闘させることである。ロボットは数種類用意されている。



▲まるで基板のような地形。戦場もバリエーションに富んでいる

キングスバウンティ

■イマジニア　■RPG
■12,800円

SLGの要素が入ったRPG。王家に伝わる杖を取り戻すべく，兵士を雇い，軍団を編成して，敵の城を攻撃する。杖のありかを示す地図が，25枚に引き裂かれて世界中に隠されているので，当面はそれらを集めることが目的。兵士たちはまさに多士済々。弓兵，槍兵，騎兵，騎士といったおなじみの部隊に加えて，モンスターたちの部隊を作ることもできる。レベルが高いほど，強いモンスターが仲間に。

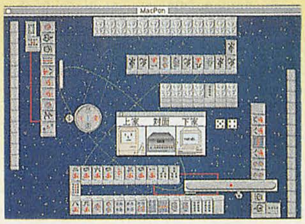


▲正義の軍団なのに，スケルトンやゾンビまで仲間になってしまう

仮想雀荘マックポン

■演算星組　■麻雀
■12,800円

やり手ババア「トメ」の経営する雀荘で，個性豊かな対戦相手と勝負を行なう。対戦相手はそれぞれの「麻雀部屋」に所属している。たとえば「オズでポン！」では，カカシとブリキの木こりとライオンが，「コンピでポン！」では“Maxtosh”をはじめとするコンピュータ3台が，「ロックでポン！」ではロックン・ローラー3人が，それぞれ対戦相手となる。モデムによる通信対戦も可能。

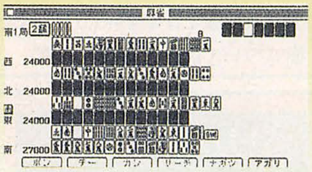


▲対戦相手がコンピュータ。字句どおりの「対コンピュータ戦」

麻雀竹亭

■テイチク　■麻雀
■3,900円

アップル・メニューから選んですぐにスタートできる，デスク・アクセサリーの麻雀ソフト。他のソフトで仕事をしている途中でも遊ぶことができるので，息抜きには最適かもしれない。ゲームは，マウス操作でスピーディに進行。難易度は3段階から選択できる。当然のことながら，喰いタンやカン裏ドラ，フリテン・リーチなどのあり・なしを設定できる。



▲「ポン」すると栓抜きの音が鳴るというお茶目なソフト

銀河

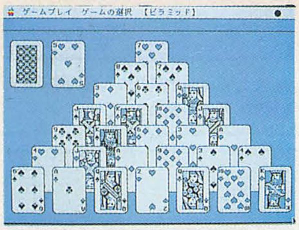
■システムソフト　■パズル
■7,800円

Macではさまざまなツールをだしている会社というイメージの強かったシステムソフトが，昨年からMac用にゲームソフトの移植を開始した。『銀河』はその第1弾である。24種類のパズルゲームが1枚のディスクに収められているので，パズル・ファンにはこたえられない1本だろう。

トランプのカードを使ったソリテア（1人遊び）が12種類。その中には，古くから人々に親しまれている「ピラミッド」（合計が13になる2枚以内の組み合わせを探して取り除いていく）や，「クロンダイク」（カードを赤黒交互に，数字が昇順になるように重ねていく）などのポピュラーなゲームも含まれている。

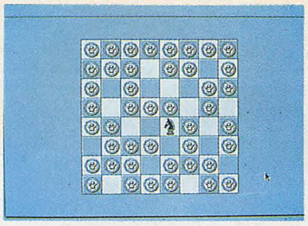
残る12種類も，麻雀牌を使ったパズルや，将棋の駒を使ったパズル，そしておなじみ15パズルなど，バラエティに富んだもの。どれも，RPGなどのような長時間をかけずに，手軽に遊べるのがうれしい。

システムソフトが今後，Mac用にどんなゲームをリリースしてくるのか，Macユーザーにとっては楽しみなところだろう。



▲「ピラミッド」。上に他のカードが重なっていないカードのみ取れる

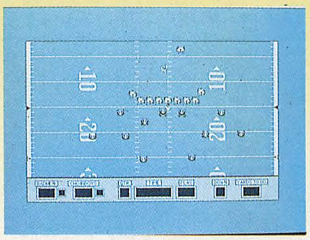
▼チェスのナイトを動かし，なるべく少ない回数でチェッカーを取る



プレイメイカーフットボール

■システムソフト　■フットボール
■12,800円

プレイヤーが自ら，選手の能力やフォーメーションをデザインすることができるアメフト・ゲーム。パスプレイやランプレイはもちろん，フェイクやブロックのやりかたまで，細かく指示を与えることができる。作ったチームは，自分で指揮することもできるが，コンピュータにまかせることも可能。ソフトのオマケとして，多摩　豊氏の書いた『フットボール入門』が付属している。



▲白の攻撃は自陣手前15ヤードから。走るかパスでつなげるか

レミングス

■イマジニア　■パズル
■8,800円

ひたすら前へ前へと歩いていくレミングたちに指示を与え，天国へつうじる扉に進ませるアクション・パズル。プレイヤーが与える指示は，「橋をかける」「穴を掘る」など多種多彩。なかでも圧巻なのは「全員自爆」。手詰まりになったときに使うのだが，自爆する前にご丁寧にレミングの頭上でカウントをとってくれる。なんの役にも立たないこうしたフィーチャーに，制作者の遊び心がうかがえる。

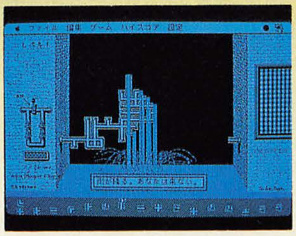


▲1匹での自爆は，とおせんぼの解除や，穴の掘削などに使われる

アクアブルーパーパイパー

■日本デクスタ　■パズル
■11,000円

ベルトコンベアーに乗って流れてくるパイプをひろって，水道管をつなげていく。使わないまま画面のはしから消えてしまったパイプのパーツが4個になるとゲーム・オーバー。まっすぐつなぐよりも，複雑なつなぎかたをしたほうが，高得点が得られる。けれども，水道管がつながらなければ何にもならない。どのくらいの複雑さで妥協するかが，このゲームのポイントと言えよう。



▲白黒，カラー両対応。カラー画面でも楽しむことができる

ヘラブナ釣り

■テイチク　■フィッシング
■3,800円

デスク・アクセサリーの釣りソフト。36か所ある釣り池の中から一つを選び，釣りをする場所（ポイント）と，仕掛け（エサの形，種類，固さ，針の段差）を選択する。アタリがきたら，タイミングを合わせてヘラブナを釣り上げる。6段階に難易度調整が可能。



▲36か所の釣り池。それぞれの池で自由にポイントを選べる

レイルロードタイクーン

■マイクロプローズジャパン
■SLG　■12,800円

欧州や米国を舞台に鉄道会社を運営し，他社と競争しながら各地の生産物に合わせた路線網を作り上げて，鉄道王の座を目指すセミ・リアルタイムSLG。株などの要素もある。

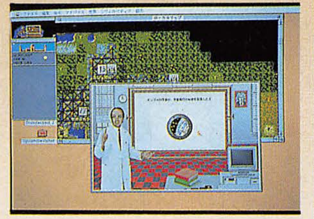


▲生産物と加工工場，消費地を効率よく結んでもうけるのがコツ

シヴィライゼーション

■マイクロプローズジャパン
■SLG　■12,800円

紀元前4000年から近未来まで，自民族の都市と文明を発展させるSLG。他民族と戦争や交易を行ないつつ，最終的に他星への進出か世界統一をめざす。イベント性も豊か。

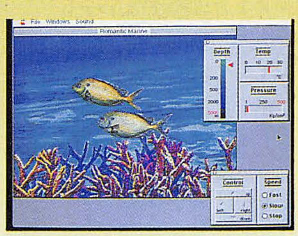


▲文明の発展か，軍事侵略か。政治センスも問われる作品だ

ロマンティックマリーン

■沖ソフトウェア　■BGV
■12,800円

海をテーマにした音楽を聴きながら，ゆったりと海洋を遊覧するリラクゼーション・ソフト。潜水艦の進みたい方向とスピードを設定する簡単な操作で，美しい海の風景を楽しめる。



▲地上では見れない，海の中の神秘的な光景が広がっていく

ワールドボタニカルガーデン

■沖ソフトウェア　■BGV
■19,800円

「ボタニカル・ガーデン」に植えられたさまざまな"樹"の風景をテーマにしたバックグラウンド・ビジュアル・ソフト。美しい映像と音楽を味わうほか，樹について調べることも可能。

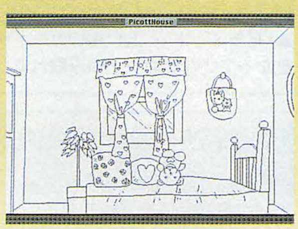


▲手書き風と，CG合成風という2種類のタッチの画面を収録

ピコットハウス

■沖ソフトウェア　■AVG
■6,800円

六つの部屋のあるピコットハウスで，「小さな探検」を楽しむAVG。約20種のゲーム・パズルを含む約220のイベントで遊びながら，屋根裏部屋へ入るためのキーナンバーを集めていく。

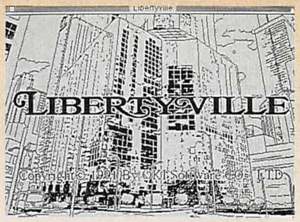


▲家具やぬいぐるみのそれぞれに，楽しい仕掛けが満載されている

リバティビル

■沖ソフトウェア　■BGV
■9,800円

モノクロの詩情あふれるイラストと，音楽・効果音で構成されたイメージ・ソフト。アメリカ中西部の田舎町を旅立ち，シカゴへ向かう旅を，人間の目の位置からの視点で描いている。



▲道路脇の看板，フリーウェイのトラック……アメリカの原風景だ

L-ZONE

■シナジー幾何学　■AVG
■9,800円

近未来の無人ドーム都市"L-ZONE"に紛れ込んだキミが見たものは……。サイバーSFっぽい風景のなか，各シーンの「鍵」を見つけることで，巨大な迷宮が真の姿を現わしていく。



▲サイボーグやレーザーガンなど，無数のマシンが用意されている

リフィクションⅠ

■シナジー幾何学　■BGV
■6,800円

音楽と映像の高次元での融合をコンセプトとして作られた作品。「ジアンスラックスロボットワークス」「ファニーフィッシュミックス」「シャングリラ」の3本を収録。



▲ロボットの映像とそのリミックス，古代遺跡がそれぞれの内容

リフィクションⅡ

■シナジー幾何学　■AVG
■6,800円

副題：ミュージアム・オア・ホスピタル。不気味かつユーモラスなキャラクターと音楽が，シュールな世界を描きだすエンタテインメント・ソフト。無数の扉を持つ不思議な建物が舞台。

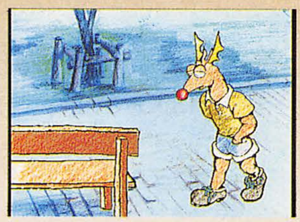


▲狂気と，そこから生まれる特異な美しさのアンバランスが特徴

リフィクションⅢ

■シナジー幾何学　■AVG
■6,800円

副題：トナカイ・ストーリー。柔らかな音楽と手書きタッチのビジュアルで，童話をアレンジした新幻想童話集。「赤鼻のトナカイ」，「みにくいあひるの子」，「サンタクロース」を収録。



▲やさしく，少し悲しく，そして美しいネオ・ファンタジー集だ

シャドウブレイン

■ポニーキャニオン　■電子小説
■9,800円

CD-ROMソフト。CG（同名ファミコン版のオマケ・ビデオに収録されていたもの）を見て楽しむ電子小説。BGMとして，サイトロンから発売中のGMアルバムがそのまま収録されている。



▲同名GMアルバムがそっくり収録されているのがうれしい

QTV

■ポニーキャニオン
■ディスクマガジン　■12,800円

CD-ROMの特徴を生かしたディスク・マガジン。各界著名人語録／先鋭ソフト紹介／ヴァーチャル・オーディオ体験／アップル本社&アップルジャパン情報，その他の記事を収録。

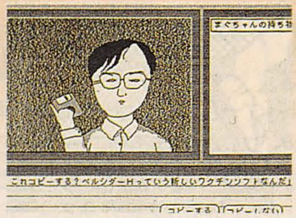


▲音と映像により，ビジュアル的に記事が展開される。米語も対応

ビットマップガール

■明日夢　■AVG
■3,600円

服部宗弘氏のAVGスタックシリーズ第1弾。盗まれた平和の象徴・マジックスレートを取り戻すため，マグちゃんが冒険する。日本語ハイパーカード1.2.2以降対応のシステム及びHDが必要。

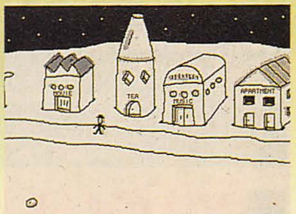


▲妙なノリの明るい世界に，変なキャラクターが多数登場

どろろん

■明日夢　■AVG
■3,600円

プレイヤーが作品に参加し，遊びながらその世界を創り上げていく参加型冒険AVG。テーマソングや絵の背景まで自在に作成することが可能。日本語ハイパーカード2.0とHDが必要。

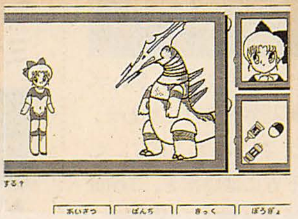


▲奇妙な主人公「どろろん」をめぐる物語を，自分で完成させよう

速（はや）におまかせ

■明日夢　■AVG
■3,600円

服部氏のシリーズ2作目。小学生の速ちゃんが，変身して悪い怪獣をやっつけるAVG。シンプルなラインで描かれたかわいらしい絵柄とストーリーが特徴。要ハイパーカード2.0以降&HD。

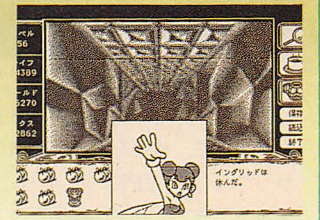


▲某有名特撮ヒーローもののパロディが随所にちりばめられている

シルカの塔

■明日夢　■RPG
■6,800円

「シルカの塔」をめぐる本格的なRPG。3Dダンジョンの内部を探索する。ややデフォルメっぽい図柄の，ファンタジックなキャラクターたちがウリ。要ハイパーカード2.0以降。



▲主人公をはじめ，かわいい女の子キャラもいっぱいでてくるぞ

アリス

■東芝EMI　■AVG
■12,800円

通産大臣賞授賞のマルチメディア・ソフトを，漢字TALK7専用にリニューアル。童話『アリス』をモチーフにした絵画のかかる部屋を，隠された仕掛けを探しつつ巡り歩く。



▲多くの仕掛けにより，遊ぶ人しだいで展開はいくらでも変化する

オーバーリングアンダー

■東芝EMI　■AVG
■22,800円

堕落と腐敗の中に息づく都会を，音と映像のデジタル・サンプリングで表現するマルチメディア・ソフト。ORUシンドロームに冒された都市の地下に眠る，謎の迷宮を探し当てる。

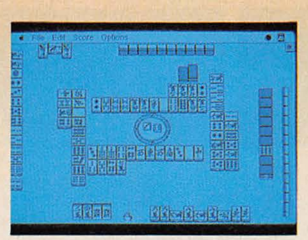


▲都市をテーマにした，映像とサウンドの数々は秀逸だ

瑞兆

■シーラボ　■麻雀
■8,400円

自動麻雀卓のイメージをそのまま再現した，本格的な4人打ち麻雀ゲーム。個性ある11人の対戦相手によって，難易度が大きく変化する。パソコン麻雀にありがちなズルはいっさいなし。



▲戦績によって，エンディング画面のマスクがとれていくのだ

瑞兆ファンシー

■シーラボ　■麻雀
■9,800円

『瑞兆』のエンディング・グラフィックを女の子一色に染めたパワーアップ・バージョン。状況判断などによる多角的な考察を行なうように，思考ルーチンをさらに改良している。



▲エンディングの女の子を，完全に見ることができるかな？

アーケードゲーム 5月 今月の1本

ArcadeGame Monthly Selection



海底大戦争

■アイレム
■4月発売予定

今月のお言葉

『一緒に海を見に行かないか?』

今月よりアーケード・ゲームのコーナーが新装開店，心機一転，「アーケード・ゲーム・マンスリー・セレクション」と題する新コーナーに生まれ変わった。毎月1本，私，やんまが「これは！」と思ったゲームを紹介していこう。「ゲームはアーケードにはじまり，アーケードに終わる」という古い言葉があるように（ほんとか?），最新最高のハードを使ったゲーム，特殊なコントロール・パネルを使ったゲーム，体で感じることのできるゲームなど，家庭用のゲームにはない，アーケードならではの魅力がいっぱい。そんな魅力を余すことなく伝えていけたらと思う。　（山下信行（やんま）

アイレムの気合いの入った1作

アイレムのシューティング・ゲームは，独特のアイデアと，質感あふれるグラフィックという点で，他社を大きく引き離していて，かつては『R-TYPE』『イメージファイト』『Xマルチプライ』などの強力なラインナップでシューティング・ゲームのブームを築いたほどであった。しかし，ここ最近は，シューティング・ゲームで大きなヒットとなる作品がでておらず，かつてのアイレムの勢いを知る者の1人としては，とても寂しく感じていた。

どうした，アイレム。かつての勢いをもう一度見せてくれ！

そして，ついにアイレム復活の狼煙（のろし）があがった。『海底大戦争』，これぞアイレムしか作れない，ファンが待ち望んでいたゲームであると思う。

操作方法



8方向レバー
自機の移動　前方攻撃（魚雷）　上下攻撃（爆雷・ミサイル）

「本艦，原子力にて航走中」

自機の潜水艦〝グランビア〟は，小さいボディながら，深々度無制限潜行能力に加わえ，無音推進をも可能とし，さらには，上方にミサイル，前方に魚雷，下方には爆雷と，3方向に同時攻撃ができる，とても強力な潜水艇である。この潜水艇をプレイヤーが操作し，敵を，街を，そして関係のない建物までをもつぎつぎに破壊していく。

潜水艇はアイテム・キャリアの運んでくるアイテムを取ることで武器チェンジ，並びに，3段階のパワーアップが可能だ。上方攻撃2種，前方攻撃魚雷3種を，場所に応じてうまく組み合わせて世界の海を進んでいこう。

2種の上方攻撃

ミサイル



▲サーチミサイル&垂直ミサイル



▼潜水時は自機より垂直にミサイルを発射



▲浮上時は敵を自動追尾するミサイルを発射

機関銃



▲高射砲&フロートマイン



▶潜水時は海上に設置される浮遊機雷を放出



◀浮上時はレバー操作で方向を変える機関銃に

3種の魚雷



青:超音波魚雷
超音波振動で広範囲の敵にダメージを



緑:クラッカー
自機前方で炸裂（さくれつ）し強力な弾幕を張る魚雷



赤:魚雷
自機の初期装備。連射力，破壊力が高い







ストーリー

地球が危ない!!

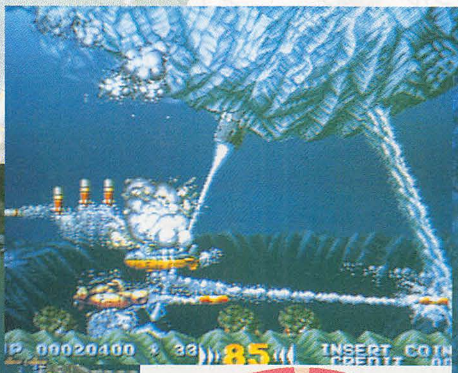
現在から手の届く未来。突如，世界にミサイルの雨が降り注いだ。調査の結果，再び世界を混沌（こんとん）の渦に巻き込まんとする悪の組織〝D.A.S.〟の復活が明らかになった。しかも，94年前，世界を水没させた人類掃討（そうとう）システムを発動させてしまったのだ。システムを停止させるため，南極でテスト中の新型潜水艇に緊急出動命令が下った。

見よ，この映像

アイレムの超高密度グラフィックが爆発！

とにかく，この画面写真の数々を見てほしい。そのリアルさ，美しさがよくわかると思う。注目してほしいのは水の流れの表現。今までのゲームでは，水中というと，ラスター・スクロールで画面を揺らしたり，半透明機能で色を変えたりといった程度。しかし，この『海底大戦争』は根本的にちがう。水煙をあげてかっとんでいく魚雷，そそり立つ水柱，二次爆発による自機の揺れ。涼しささえ感じさせるその水中表現は，今までのゲームでは見ることのできなかったリアリズムを感じることができるだろう。

▶ステージ1。南極の海を進む我が潜水艇“グランピア”。敵のフリーザービームにつかまると艇はカチコチの氷づけに

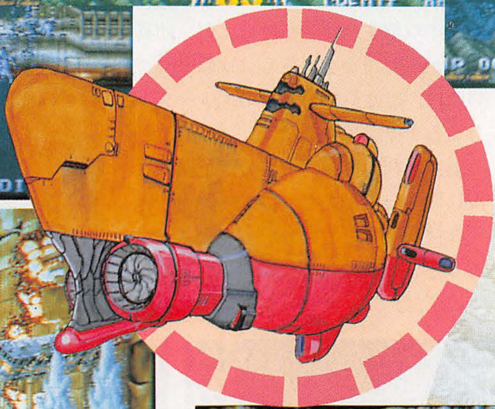


▼敵の大艦隊をくぐり抜けると，逆流する潮の流れの中で敵潜水攻撃艇と遭遇。潮の流れの表現が見事だ



▼魚雷を受けて，まっぷたつに割れながら沈む敵潜水艦。沈み方も芸が細かい！







▶ガレキと化す町並み、逃げ惑う人々。戦火に燃える大阪ネオ道頓堀シティ！

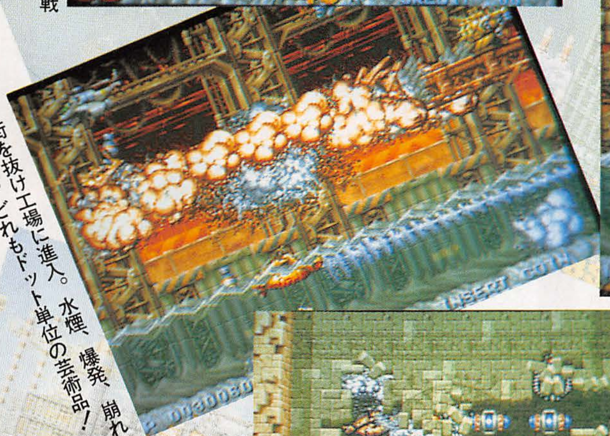


▲大阪球場も今や水没。停止したはずの自動報復システムがふたたび作動，行く手を阻む



◀工場では狂った自動工作機械が火を噴く。ガスレーザーを避け浮上，ミサイルを叩き込め！

▲街を抜け工場に進入。水煙，爆発，崩れ落ちる橋。どれもドット単位の芸術品！

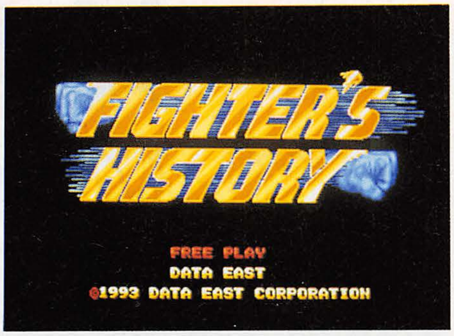


▶チタン合金もきしむ超深海2,000メートル，灼熱の海底火山，海底に沈む謎の神殿などをくぐり抜け，艦は進む！



破壊衝動にかられて……

水の表現だけでなく，爆発とか，崩れ落ちるコンクリートとか，砕け散るガラスなどいった物が壊れるようすも，すごく細かく，気持ちよく表現されていて，もう敵でも，味方でもかまわないから，とにかく破壊衝動にかられるままに，ボタン連打！全部ぶち壊しちゃえ！って感じ。むしゃくしゃしたときとかにいいね。



目指せ！最高最強の闘い！
ファイターズ ヒストリー

■アーケード・ゲーム　■データイースト　■3月18日発売

現在，もっとも盛り上がっているゲーム・ジャンル“格闘ゲーム”にスポットを当てる「チャレンジ!!格闘ゲーム」。その第2回は,先日のAOUエキスポに出展され,会場での人気も高かった『ファイターズヒストリー』だ。今回はとりあえず，キャラのプロフィールや，必殺技・特殊技で構成してみたが，今後も最新情報を紹介していく予定がある。期待していてほしい。　（やんま）

ストーリー

年に1度だけ開催される世界異種格闘技選手権は，世界最強を自負する格闘家たちが集う，腕試しに最適な“イベント”であった。だが，優勝する者は常に不動。優勝者についてわかっていることは，一見，どこにでもいるような中年体型の男性ながらも，その体型からは想像もできないほど動きが身軽とのことであった。彼の素性については，その一切が謎に包まれており，“神の使い”“ロシア人”など，さまざまな噂が飛び交っている。

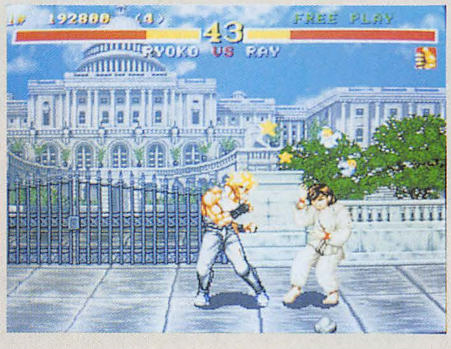
常勝無敗の帝王が存在する世界異種格闘技選手権に，今年も命知らずの格闘家が名乗りをあげた。ある者は破格の賞金に，またある者は，格闘家としての名誉のために……。

弱点を狙って一発逆転！

『ファイターズヒストリー』では，それぞれのキャラに，必ず1か所，弱点というものが設定されている。

弱点とは，プレイ中，そこを攻撃したときに光る部分のこと。相手の弱点を集中攻撃すれば，しだいに服，防具などが破れていき，さらに攻撃をつづければ，敵は気絶，大量のダメージを与えるチャンスにもなる。

弱点を利用すれば，自分が危機的状況におちいったときには，一発逆転の可能性が，また，自分が有利な状況にあるときには，確実な勝利が約束されるはずだ。プレイするときには，ぜひとも，この弱点のことを念頭におき，最大限に利用してもらいたい。



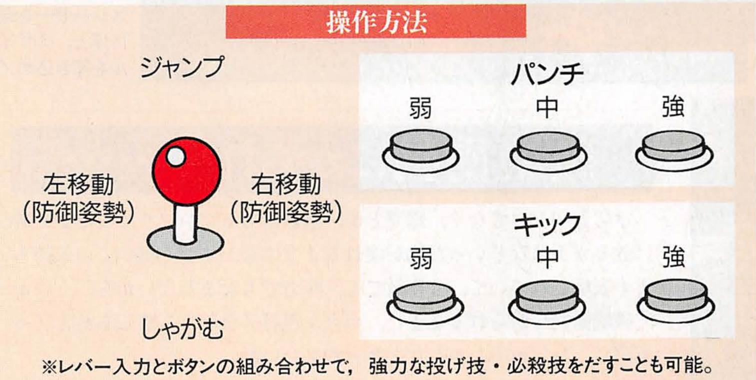
◀弱点を集中攻撃すれば、敵は気絶。一発逆転のチャンスに！

試合ルール

9人のキャラクターから1人を選び，技を駆使して，お互いの体力を削り合う。相手の体力をすべてなくしたほうが1本となり，2本先取したほうが勝ち。ダブルK.O.となった場合はドロー（引き分け）とならず，お互いが1本取られたことになるので注意が必要だ。



◀基本的ルールは格闘ゲームファンおなじみのもの。2本先取の真剣勝負！



※レバー入力とボタンの組み合わせで，強力な投げ技・必殺技をだすことも可能。





マーシャルアーツの達人
レイ・マクドガル
Ray Mcdgull アメリカ出身

幼い頃からマーシャルアーツの修得につとめ，さらなる自己鍛錬のために大会に参加。空気中の“気（オーラ）”を両掌に収束し，竜巻を発生させる「ビックトルネード」，筋肉の収束力（バネ）を利用した強力な蹴り「ホイールキック」，猛烈なスピードで相手に突進する「ダイナマイトタックル」が，彼の必殺技である。

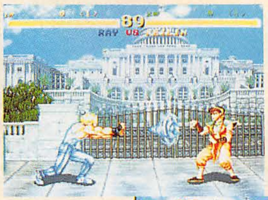
マーシャルアーツの達人・レイは，必殺技，基本技，共に標準的な戦闘力を持ったキャラクター。空中投げを持っているのも魅力的だ。ただ，圧倒的に強い技がないのが弱点か。その実力の如何は，プレイヤーの腕しだいで大きく変わるだろう。

必殺技

■ビックトルネード
↓↘→＋パンチ
■ホイールキック
↓↙←＋キック
■ダイナマイトタックル
2回素早く→＋パンチ

その他の特殊技

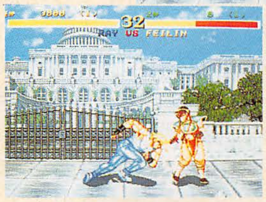
■DDT：敵の至近距離で
レバー横＋中または強パンチ
■空中投げ
空中でレバー横＋中または強パンチ
■スライディング
右下＋強キック



◀両掌に集めた気で竜巻を発生させる「ビックトルネード」は飛び道具



▶鍛え抜かれた筋肉のバネを活かす強力な蹴り技「ホイールキック」



◀敵に向かって猛然とダッシュ，体当たりをする「ダイナマイトタックル」

弱点 ここに注意!
胸のイナズママーク



蟷螂拳の使い手
リュウ・フェイリン
劉 飛鈴 中国出身

中国に伝わる伝説の殺人拳法「蟷螂拳」の達人であり，京劇のトップ女優でもある。拳法に京劇を組み合わせた彼女独特の技が特徴。特に上空高く舞い上がり，地上の敵に向かって気を放出する「空中蟷螂斬」は，回避不可能とさえ言われている。

9キャラ中，唯一，空中からの飛び道具を持っているのがこのフェイリン。地上での蟷螂斬，そして上空からの空中蟷螂斬をうまく使いわければ，絶大な効果を発揮するだろう。ただ，空中蟷螂斬は，思っていたほど遠くには届かず，ほとんど真下への攻撃となるので，相手をよく引き付けてから撃つように。白鶴双飛拳は対空攻撃・防御，双方に使える便利な技だ。

必殺技

■蟷螂斬
↓↘→＋パンチ
■空中蟷螂斬
ジャンプ中に←↙↓＋パンチ
■白鶴双飛拳
↓にタメて↑＋パンチ

その他の特殊技

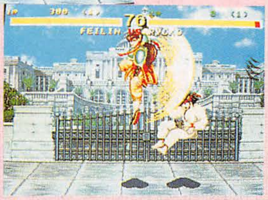
■投げ
敵の至近距離でレバー横＋中または強パンチ



▶集めた気を敵に向かって放出する「蟷螂斬」はフェイリンの基本必殺技



◀ジャンプしてから，真下の敵に向かって蟷螂斬を放つ「空中蟷螂斬」



▶回転しながら飛び上がる「白鶴双飛拳」は対空攻撃として非常に使える技

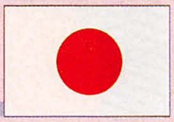
弱点 ここに注意!
胸のガーダー

※文中のコマンドは敵が右側にいるものとして書かれている。左にいる場合は左右が逆となる。



天才柔道少女

カノウ・リョウコ



嘉納　亮子　日本出身

天才の名をほしいままにした伝説の柔道家・祖父「嘉納　厳五郎」に，わずか3才の幼少期から英才教育を受けた，柔道のエキスパート。すでに国内の大会をことごとく制覇し，ついに祖父ゆずりの荒技「超山嵐」「真空一本背負い」を武器に，この異種格闘技戦に挑戦する。

天才柔道少女リョウコは，接近戦が命のキャラクター。相手をつかんでからの攻撃がとても強力だ。接近戦にさえ持ち込んでしまえば，相手に技をかけられてしまっても，楽に山嵐などにもっていける。ただし，相手に近づくまでが，かなり大変。飛び道具をラクに連射できるキャラなどには苦戦を強いられることだろう。

必殺技

■山嵐（敵の近くで）
→↘↓↙←＋中または強パンチ

■一本背負い（少し離れて）
→↘↓↙←＋中または強パンチ

■前転受け身
←にタメて→＋パンチ

その他の特殊技

■裏投げ
近距離でレバー横＋強パンチ

■背負い投げ
近距離でレバー横＋中パンチ

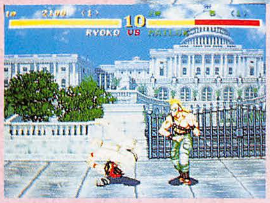
■空中投げ
空中でレバー横＋中または強パンチ



◀相手を背負って上空にジャンプ。回転しながら地面に敵をたたきつける「超山嵐」

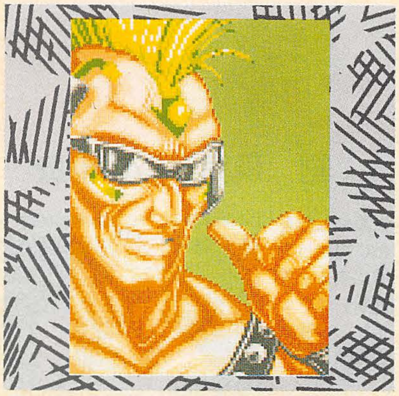


▶「一本背負い」は柔道の基本。「やっ！」のかけ声がかわいい必殺技



◀受け身なんだけど，転がりながら敵にダメージを与えてしまう「前転受け身」

弱点 ここに注意！
頭のハチマキ



闘うロッカー

マットロック・ジェイド



Matlok　Jade　イギリス出身

自称"闘うロックギタリスト"。抜群のリズム感覚，連日のライブにも動じないスタミナと体のバネから発する「ロードハリケーン」「スピニングウェーブ」は，彼が独自に考案した，彼にしかできない必殺技である。

本業はギタリストという妙なキャラ，マットロック。必殺技はすべてタメが必要で，慣れるまでに少し時間がかかるかもしれないが，タメの感覚さえわかってしまえば，かなり使いやすいキャラだと言える。足を回転させるロードハリケーンは，敵の至近距離で行なえば3発ダメージを与えられる強力な技。また，このマットロックは唯一，敵を踏みつけられるキャラでもある。

必殺技

■スピニングウェーブ
←にタメて→＋パンチ

■ロードハリケーン
↓にタメて↑＋キック

■オーバーヘッドキック
←にタメて→＋キック

その他の特殊技

■足挟み投げ
敵の至近距離でレバー横＋中または強キック

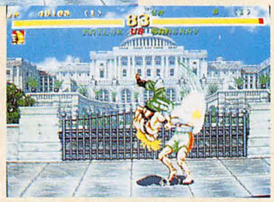
■頭上踏みつけ
敵の頭上で↓＋中キック



▶「スピニングウェーブ」はCDを飛ばすというマットロックならではの技



◀「ロードハリケーン」は腕で体を支え足を高速回転。至近距離で放てば3発当たる



▶宙返りしてキックする「オーバーヘッドキック」。どの必殺技もタメが必要

弱点 ここに注意！
頭のサングラス



ムエタイの達人

サムチャイ・トムヤムクン



Samchay　Tomyamkun　タイ出身

ムエタイ界最強のチャンピオン。あまりの強さのために，ムエタイ界では対戦相手がいなくなり，やむを得ず異種格闘技戦に参加。ムダのない筋肉と，常人にはマネできない，ジャンプ力を駆使したムエタイ流の蹴り「ティーカウコーン」を受けた挑戦者は，防御することの無意味さを悟ることだろう。

ムエタイの達人というだけあって，射程距離の長い強力な足技を持つサムチャイ。下段，上段と2発入るティーカウコーンや，パンチとキックの両方のボタンを同時に押すだけで簡単にだすことのできるパップソウカウは，なんとも魅力的な技だ。ただし，技をだしたあとのスキには要注意。

必殺技

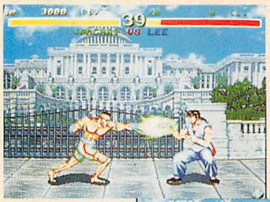
■マットロン・ジュサロップ
↓↘→＋パンチ

■ティーカウコーン
↓↘→＋キック

■パップソウカウ
パンチとキックを同時に押す

その他の特殊技

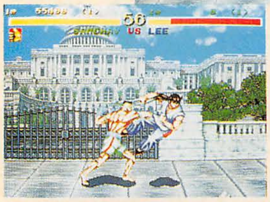
■首つかみ殴り
敵の至近距離でレバー横＋中または強パンチ



◀「マットロン・ジュサロップ」は威力の大きなパンチ。リーチは長い



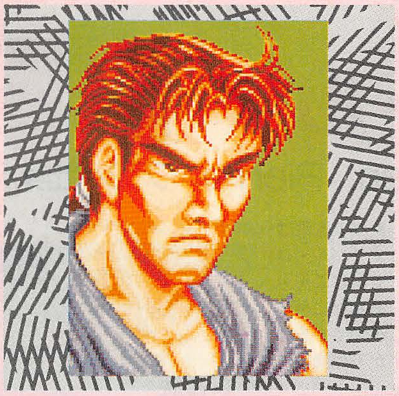
▶ガン，ガンと2発入るムエタイ流の蹴り「ティーカウコーン」



◀敵に向かって素早くダッシュしてひじ打ちをあてる「パップソウカウ」

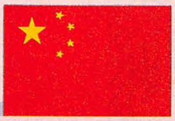
弱点 ここに注意!

腕輪



中国拳法の使い手

リー・ディエンドー



李　典徳　中国出身

中国拳法“八極拳”の使い手。地元ではその実力から，父・厳徳の愛称である「覇王」に並び，「小覇王」と呼ばれていた。だが，父親がこの異種格闘技戦において，正体不明の男との闘いに敗れて殺害されたことを知り，真犯人を追求する復讐鬼となって大会に参加する。掌を相手に押し付け，瞬時に凄まじい“気”を送り込む「絶招歩法」という一撃必殺の技の持ち主である。

中国拳法の使い手リー・ディエンドー(リ・テントク)は，必殺技が二つしかなく，どちらかというと，必殺技よりも基本技が主体のキャラである。基本技を駆使して敵と戦い，ここぞというときに必殺技をきめる。そんな戦いかたが理想的だろう。

必殺技

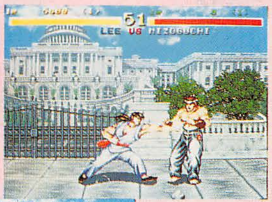
■絶招歩法
↓↘→＋パンチ

■穿弓腿
↓↘→＋キック

その他の特殊技

■気功で相手を飛ばす
近距離でレバー横＋大パンチ

■投げ
近距離でレバー横＋中パンチ



▶軽いステップでタッタンと敵に近づき，突きを放つ「絶招歩法」



◀片手で体を支えて敵の上段に蹴りを放つ「穿弓腿」



▶リーは，相手を気功で飛ばしてしまうという，独自の投げ技を持っている

弱点 ここに注意!

両ひざ

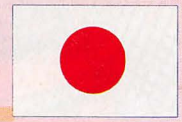


誰の門下に入ることもなく，己の力でこの大会への参加権を手に入れた実践派。恐ろしいほどあり余るスタミナにまかせた必殺技を数多く持ち，相手に倒れる間を与えない「空中連続蹴り」，大気がうなりをあげる気合い弾「タイガーバズーカ」が，彼の得意とする技である。

「タイガーバズーカじゃ！」などのセリフで人気の高いミゾグチ。彼の放つ連続蹴りは，空中で素早くコマンドを入れつづければ，最高5回まで連続で蹴りが放て，相手に倒れるスキも与えない。この超強力な必殺技のおかげで，現在，データイースト社内では，彼が最強なのでは？との噂までたっているほどである。

空手の達人

ミゾグチ・マコト



溝口　誠　日本出身

必殺技

■タイガーバズーカ
↓↘→＋パンチ

■虎流砕
←↙↓＋パンチ

■連続蹴り
↓↘→＋キック

その他の特殊技

■投げ
敵の至近距離でレバー横＋中または強パンチ



◀気合い弾「タイガーバズーカ」。撃つときは必ず語尾に「じゃ」をつけて



▶敵に迫り，強烈なひじ打ちをかます「虎流砕」。だすのがちょっとむずかしい



◀回転しながら蹴りを放つ「空中連続蹴り」。これをマスターすれば怖い者なし？

弱点 ここに注意！
頭のハチマキ



本業は体操選手という変わり種。体操選手としてのしなやかな動きで相手を翻弄(ほんろう)し，反発力の高い腕の筋肉を利用した連続パンチ「ニードルシャワー」を必殺技として，世界一を目指す。

腕にバラをつけたキザなキャラ，ジャン・ピエール。このジャンもリーと同じく必殺技が二つしかない。しかし，リーとは必殺技の種類が基本的に異なる。基本技に交えて，遠距離のときはバラを飛ばすバル・ロゼ，接近戦のときは突きを素早く繰りだすニードルシャワーと，臨機応変に必殺技をだしていく戦いかたが理想とされるだろう。負けた者にバラ一輪という勝ちポーズまで，本当にキザである。

美しき体操選手

ジャン・ピエール



Jean　Pierre　フランス出身

必殺技

■バル・ロゼ
←にタメて→＋パンチ

■ニードルシャワー
パンチボタンを連打

その他の特殊技

■投げ
敵の至近距離でレバー横＋中または強キック

■バク転
レバーを同じ方向に2回＋キック



▶バラを飛ばす「バル・ロゼ」。どこからあんなにバラがでてくるのか不思議



◀目に見えないほど素早い突きを連続で放つ必殺技「ニードルシャワー」



▶ジャンの投げはパンチではなく，キックボタンでないとダメなので注意

弱点 ここに注意！
太もも



プロレスに惚れ込み，プロレスこそ世界一の格闘技であるということを証明するために，大会に参加した巨漢レスラー。スピードこそないが，平均を大幅に上回る体重と，計り知れないパワーとを巧みに利用した技を多く使う。特に本国で好評を博した「ダブルジャーマン」は，あまりにも危険なため，本人が封印していた文字どおりの必殺技。

このマーストリウスもリョウコと同じく，接近戦が主体のキャラ。しかし，ダッシュラリアットや，ムーンサルトプレスなど，機動性に富んだ技も合わせ持っているので，リョウコよりは，容易に相手に近づくことができると予想されるが……。

巨漢レスラー

マーストリウス

Marstorius　イタリア出身

必殺技

■ダブルジャーマン
→↘↓↙←＋中または強パンチ

■ニールキック
←にタメて→＋キック

■ダッシュラリアット
←にタメて→＋パンチ

■ムーンサルトプレス
↓にタメて↑＋パンチ

その他の特殊技

■投げ
敵の至近距離でレバー横＋中または強パンチ

■バックブリーカー
敵の至近距離で→↘↓＋中または強パンチ



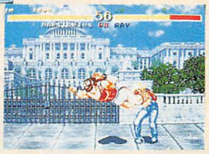
◀左右に2回，ジャーマンスープレックスを決める「ダブルジャーマン」。レバーをグルッと下半回転させる



▶その体からは想像もできないような，軽い身のこなしのマーストリウス。「ニールキック」では軽く宙返り



◀全体重を集中させた腕を，思いっきり敵にぶち当てる「ダッシュラリアット」。痛そう



▶「ムーンサルトプレス」も宙返りしての技。相手の頭上から，その巨体で体当たりを仕掛ける

弱点 ここに注意！

両足首

『ファイターズヒストリー』ワンポイント情報

ミゾグチの連続蹴りはコマンドを入れつづけろ！

ミゾグチの連続蹴りは，コマンドを連続で入れつづけることで，最大5回まで蹴りが放てるという，特殊な必殺技だ。↓↘→＋キック・ボタンのコマンドを入れ，空中蹴りを放ったところで，さらに同じコマンドを入れつづければ，ミゾグチは空中で回転。連続蹴りの完成となる。



▲1回コマンドを入れると飛び上がって蹴りを放つ



▲そこでもう一度同じコマンドを入れれば空中で回転！



▲うまくいけば，5回もの蹴りを繰り返してから着地する

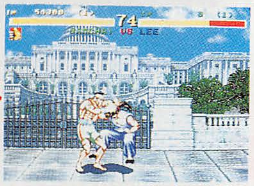
投げはキャラやボタンによってさまざまに変わる



▲リョウコの場合。同じ投げでも強パンチなら裏投げ



▲中パンチなら背負い投げというように変化する



▲投げではなく，敵をつかんで殴るというキャラもいるぞ

9人のキャラは基本的に「投げ」にあたる技を必ず一つ持っているが，キャラによっては，この投げ技がボタンによって変化したり，投げではない技を放ったりもする。キックボタンで投げ技をするキャラ（ジャン）もいたりするから，試合前にはもう一度確認を。

キャラの色はボタンで選択

それぞれのキャラには2種類の色が用意されており，自由に選ぶことができる。

キャラを選ぶときに，パンチ・ボタンで選べば基本色。キックで選べばちがう色に。

最後のボスは2人！

対CPU戦は自キャラ対戦を含む9人＋ボス2人の計11面。最終ボスはあの○！

「ぷよ情」改め

とことんぷよぷよ



■対応機種：
ファミコン（ディスク）
MSX2
PC-9801
アーケード
メガドライブ
ゲームギア



3月19日にPC-98&ゲームギア版発売，翌20日にMSX2版再販と，いまや飛ぶ鳥を落とす勢いの『ぷよぷよ』。このゲームをさらに25倍楽しもう，というコンセプトでお送りするのがこの「とことんぷよぷよ」だ。案内役はベーマガ「ぷよらー」番付トップ（3月17日現在）の大出綾太です。勝つための技術解説はもちろん，耳よりな情報や知って得する裏話，またみなさんからの投稿なども載せていく予定なので，よろしくね。それではスタート！

今月のテクニック講座 2-2積みと3-1積み

この「とことんぷよぷよ」（略して「とこぷー」）でも，「虎の穴」と同じように，勝つためのテクニックを紹介していくぞ。今月は階段積みに関するテクニックだ。

先月までの「虎の穴」を熱心に読んで，特訓を積んできた人なら，すでに階段積みをマスターしていることだろう。この階段積みがマスターできれば，キミも中級者の仲間入り。友だちの間でもかなりの強さになっているとまちがいなしだ。

ところで，「虎の穴」では下の**第1図**のような階段積みを説明していたよね。しかし，階段積みにはもう一つ（正確にはもう二つ）のパターンがあるのだ。それが**第2図**。

第1図は下に2個，上に2個のぷよを仕掛けている。対する**第2図**は下に3個，上に1個のぷよを仕掛けている。どちらも，いま上から落ちてきているぷよを入れれば5連鎖（れんさ）が起こるよね。**第1図**は“2-2積み”，**第2図**は“3-1積み”と呼ぶことにしよう。

使っているぷよの個数も，色も，そして破壊力もまったく同じであるこの二つの階段積み。しかしこの二つには，それぞれに大きな特徴があるのだ。

まずは2-2積みから。この積みかたの有利な点は，とにかくすばやいこと。同色ぷよの組み合わせが多い場合，あっというまに仕掛けが組みあがってしまうので，ゲリラ的な速攻が可能となるのだ。

また，土台となる下部のぷよは，それぞれ2個ずつでいいのに対して，3-1積みだと3個ずつにしないといけない。これだけを考えても，2-2積みのほうがやりやすく，速いのが理解できるだろう。また，見ためがわかりやすいため，初心者には理解しやすいのも特徴。3-1積みはできないけれど，2-2積みならできる，という人もいるくらいだ。

おじゃまぷよの上に連鎖を組むときも2-2積みが有効だ。3-1では，足場となっていたおじゃまぷよが消えてしまい，上部の仕掛けが2個分落ちてしまうために，連鎖が止まってしまうのだ。2-2だと，2個分落ちてもちゃんとつながるので，連鎖する，というわけ。おじゃまぷよの上に階段積みをする場合は，2-2積みでないと失敗するぞ。

以上，2-2積みの利点をいくつか書いてみたけれど，じつのところボク個人としては，3-1積みを奨励（しょうれい）したい。ではなぜ，2-2積みよりも3-1積みのほうがいいんだろう？



▲2-2積みだとこんな悲劇も起こりうる。もう泣くしかない

3-1積みを奨励する三つの理由

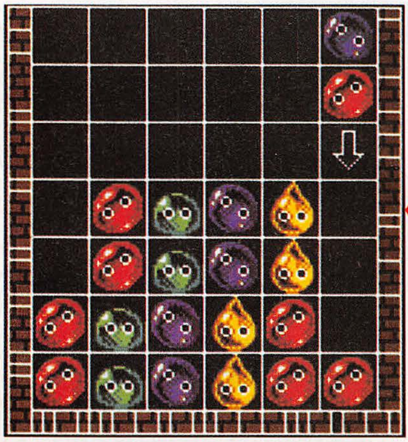
3-1積みの利点は，おもに三つ。まずは，起爆装置が広い点だ。2-2積みだと，連鎖を作動させる起爆装置が1か所しかないのだ。**第1図**で言えば，右端の赤がそれ。もしこの状態で，相手側の2連鎖によって，1段分のおじゃまぷよが降ってきたら，起爆装置は埋められてしまい，せっかくの仕掛けが水のアワ。

しかし3-1積みだと，起爆装置は3か所。この起爆装置を埋めるには，3段分のおじゃまぷよが必要となる。それには3連鎖を組まなければいけないのだ。こちらのほうだと，埋められてしまう可能性がぐっと低くなるわけ。

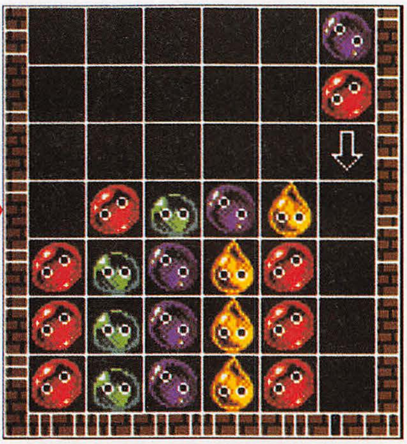
つぎに，連鎖を増やすことなく，破壊力を飛躍的に増大させることができる点があげられる。方法は簡単。上部の仕掛けを1個ではなく3個にする，つまり3-1を3-3にするんだ。

たとえば**第2図**。この連鎖を起こすと，全部で4,840点になる。発生するおじゃまぷよは69個。いっぽう，2～5連鎖めの仕掛けをすべて3-3にすると，得点は7,960点，113個ものおじゃまぷよが発生するのだ。これが4連鎖で止まっても合計3,940点，おじゃまぷよは56個。赤玉2個には届かないものの，これだけあればまず勝利はまちがいないよね。

もう一つは，不要ぷよが活かせる点。**第3図**がその例だ。右から3列めにある緑ぷよがポイント。黄ぷよが3個こないうちに紫・緑ぷよがきたので，とりあえず紫を仕掛けて，連鎖を完成させた，って状態だ。



▲第1図



▲第2図

新明解『ぷよぷよ』用語の基礎知識

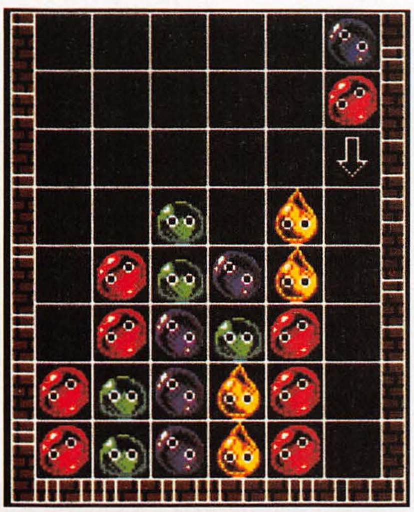
IN ベーマガ編集部

・**赤玉**……本名・岩ぷよ。おじゃまぷよ30個分の破壊力を持つ。『ぷよぷよ』は，これを早く2個作るゲームと言っても過言ではない。
・**カベ**……ある1列が一番上まで積み上がった状態。こうなると，反対側へぷよを移動させることができなくなるため，大きなハンディとなる。
・**ゴミ**……①連鎖を組むときに不必要なぷよのこと。これを不要ぷよとして放っておくだけでなく，逆に利用できるようになれば，上級者も近い。②おじゃまぷよ。
・**ダブル**……落ちてくる2個のぷよが同色のものをさす。仕掛けを作るうえでは便利な組み合わせだが，同色のダブルが3組連続でくると，処置に困ってしまう。「ゾロ目」ともいう。
・**タワー**……1列に高く積み上げてしまうこと。とくに左から3列目にタワーを作ることを「バベルの塔」または「とがっている」という。
・**ピンポイント**……1ないし2個のおじゃまぷよが，急所に落ちてくること。たとえば，起爆装置を1個のおじゃまぷよで埋められてしまった，左から3列目に高く積んでいるときに，そこに落ちてきて負けてしまった，など。「ピンポイント攻撃」「ツボ」ともいう。
・**ぷよらー**……『ぷよぷよ』をする人。
・**ぷよる**……『ぷよぷよ』をすること。



▲【ピンポイント】これだけ仕掛けても，たった1個ですべてが水のアワ。クスン

・**幽霊連鎖**……上部画面外に1個分ぷよが置けることを利用した連鎖。画面上に3個，画面外に1個の同色ぷよを仕掛けておき，その列の土台となっている下部のぷよを消して，画面外のぷよを画面内に降ろすと，連鎖が起こる。



▲第3図

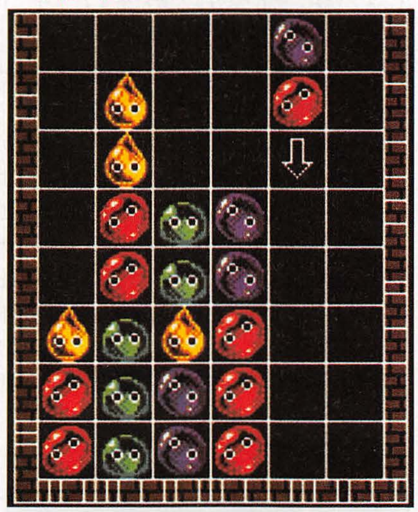
なぜこんな形で連鎖を完成させる必要があるのか。それは，相手からの攻撃に備えるためだ。相手が3連鎖程度の軽い攻撃できたとき，こうして連鎖が完成していれば，こちらも起動して相手に反撃を加えることができるよね。連鎖が完成しておらず，こちらだけ一方的にダメージを受けるというケースを避けることができるのだ。

また**第4図**はそのテクニックを応用して，4列分だけで5連鎖を組んだ例。このように，3-1積みだと，不要ぷよをあとあと利用できる可能性が高いわけ。

ほかにも，4連鎖めに同時消しをさせやすいなどの利点があり，今のところ2-2積みよりも3-1積みのほうが強いとされている。

しかし，もっとも強いのは，上記2種類と，下1個上3個の1-3積みの複合なのだ。落ちてくるぷよの色により，それぞれを混ぜるのがもっとも効率的。今回は，あえてその具体例は挙げない。各自研究をしてみてくれ。

▼第4図



PC-98版『ぷよ』はここがちがうのだ!!

ここからは，先月発売されたPC-98版『ぷよぷよ』（発売：コンパイル）と，メガドライブ版とのちがいを簡単に紹介していこう。

①「なぞなぞぷよぷよ」がついた！

ファミコン版やMSX2版に収録されていた「ミッション・モード」が，「なぞなぞぷよぷよ」と名前を変えて復活。かなりむずかしいものから，絵的に美しいものまで，全50面が用意されている。

②合成音声が変更された！

『ぷよぷよ』は，98版でもしゃべるが，収録されている声が変更されている。具体的には，タイトルと連鎖時の声がなくなり，代わりに敵キャラの一言が収録された。

③収録曲が変わった！

オープニング曲が新調された。また「なぞぷよ」のテーマも新たに追加されている。



▲98版のオマケ「ぷよぷよコミック」と「ぷよ道」。「ぷよコミ」はコンパイル社員による競作だ

④豪華なオマケが入っている！

オマケとして，4コママンガ「ぷよぷよコミック」と，攻略の手引書「ぷよ道」が同梱されている。

⑤幽霊連鎖ができなくなった！

フィールドの上外部に積んであったぷよは消去されてしまうために，幽霊連鎖（上のコラム参照）が起こらなくなった。

このほかにも細かい変更点はあるけれど，基本的にはメガドラ版とほぼ同じ。キーボードでの操作がやりにくいっていう人のために，ジョイスティックにも対応しているぞ。

これからは98でもぷよることができるなんて，恵まれた世の中になったもんだ！



▲「なぞなぞぷよぷよ」問題6。このへんはまだまだやさしい。これはキリンだそうです，念のため

『ぷよぷよ』の父・森田さんに聞く!! 『ぷよぷよ』疑問の真相

この世の中には解明できない無数の謎が存在している。『ぷよぷよ』にも多くの謎が存在するが，それは必ず解明されるであろう。だって制作者に聞けばいいんだもん。

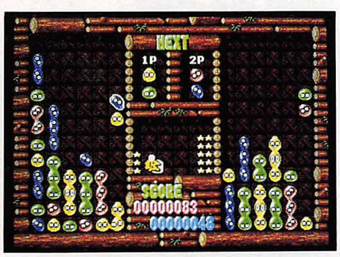
というわけで，デザイナーのコンパイル・森田健吾さんに，いろいろな疑問の真相をうかがってみたぞ（内容はすべてメガドライブ版に関するものです）。

――「とことんぷよぷよ」で，得点がカンストする（1億点になる）とどうなるんですか？

森田さん（以下森田）：じつは，どうにもなりません。最初はぷよを使って芸をしようという企画もあったんですけどね。

――サウンド・テストに収録されている「REJECTION OF PUYOPUYO」は，ゲーム中で使用されていないようですが？

森田：この曲は，幻の中間デモの曲なんです。中間デモはウィッチとぞう大魔王の間に入る予定でしたが，“容量の都合上”というよくある理由によって，削らざるをえなくなりました。



▶これで同時に動かすと，1P側の勝ちになるのだ

――同じくサウンド・テストのSEにも，使用されていないものが多いのですが？

森田：『武者アレスタ』のSEが入っているためです。よく聴き比べてみれば同じものであることがわかると思います。コンバートの都合で多少，音の鳴りがちがいますが，カミナリの音は『武者アレスタ』そのままです。

――連鎖のときに，落ちる距離が短いほうが早く連鎖が終わるんでしょうか？

森田：連鎖時にぷよが落下する時間は，1ぷよ分で1／30秒です。具体的に言えば，1-3積みと3-1積みの場合（写真参照），1連鎖分消えるのに2ぷよ分の差があり，時間的には2／30秒です。それが4回分あるのですから，(2／30)×4＝4／15秒，約0.267秒の差が生まれます。上級者同士では大きな差になるかもしれません。

――ぷよが地面にくっつくまでの時間は，どのように計算しているのですか？

森田：基本的には，地面と接している時間が蓄積され，一定の時間になったらくっつくようになっています。なお，落下速度によってその時間は変わり，もっとも多いのは対スケルトンTの32／60秒，少ないのは対サタンさまの17／60秒です。しかし，レッスン1など落下速度の遅い面では，かなり長い間回りつづける恐れがあるので，すべての面で，接地時間によらず8回地面に触れると，くっつくようにしています。



◀これがウワサの応募券。カーバンクルがラブリー

――おじゃまぷよが降る場所は，完全に乱数なんですか？

森田：ほぼ乱数です。ただし，高さが高い列には，若干降りにくくプログラムされています。とはいえ，その影響は微々たるものなので，ほとんど乱数といっても差しつかえないです。

――マニュアルにある応募券は，いったい何なんですか？

森田：3月17日現在，まったく無意味なものですが，どこかの会社から働きかけをされたら，たいへん役立つものに早変わりします。未来を見すえた応募券，といったところですか。

質問に答えてくださった森田さん，協力してくださったコンパイルのみなさん，どうもありがとうございました。

今月の宿題
“つぎの1ぷよ”

「とことんぷよぷよ」は，読者のみんなが参加できるコーナーをたくさん用意していくつもりだ。その一つとして，全国のぷよら一諸君に毎月宿題をだすことにしたぞ。

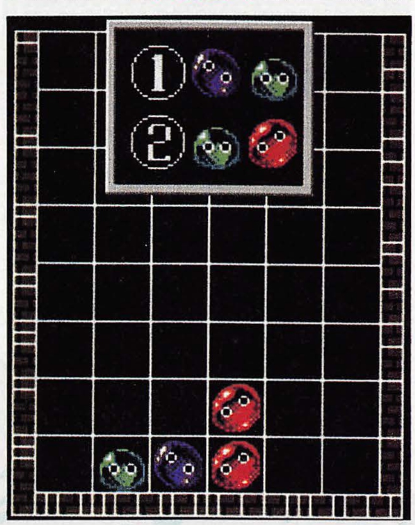
今月の宿題は“つぎの1ぷよ”。つぎに落ちてくるぷよと，NEXTに控えているぷよを考慮して，どのように置いていくかを考えてもらいたい。

●**問題1**：目標は階段積み。まあ，これは激甘問題だから，「虎の穴」をちゃんと読んでいた人なら楽勝だよね。

●**問題2**：目標は階段積みでの5連鎖だ。こちらの問題は中辛かな。これがすんなりとわかるようなら，すでに中級者レベルになっているだろう。

ちなみに説明しておくと，①がつぎに落ちてくるぷよ，②がNEXTに見えているぷよだ。ゲーム中とちがって，それぞれ横2個で1組だから，まちがえないように。

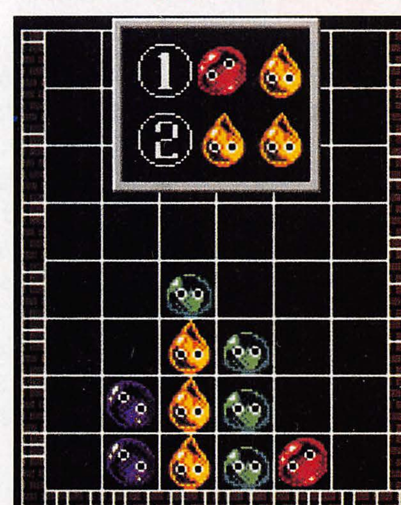
問題1



で，問題をだしておいてこんなことを言うのはなんだけど，『ぷよぷよ』には絶対的な正解というものは存在しないのだ。このあとにでてくるぷよにも影響されるし，相手からの攻撃もからんでくるからね。

“これが最善手だろう”程度の答えしかだせないわけだ。だから，この宿題の答えも，形式的に正解，という程度のものと考えてほしい。

問題2



今月の宿題の正解は次号で発表だ。もちろん，自分なりの解答を，このコーナーまで送ってもらってもかまわないぞ。

山下　章

先日，フジテレビの奥様向け番組「ジョーダンじゃない！」に生出演。テレビでも『ぷよぷよ』を宣伝しまくっていた。

この1本，BGMも気に入ってます

ボクはシューティング・ゲームをプレイするとき，マニュアルを読まずにはじめることがよくある（苦笑）。世の中には似たような人が少なからずいると思うんだけど，そういうプレイヤーにも，ルールをわからせるように作ること——これって，その作品を幅広い層にプレイさせるうえで，意外と大事なことのような気がする。

『スターフォックス』では，プレイしていくうちに，1UPアイテムの取りかたまで（決してこれまでに似たフィーチャーがあったわけではないのに）自然とわかってきた。こういうところに任天堂のうまさを感じずにはいられないのだ。

手塚一郎

2本の連載小説をかかえ，地獄のような日々を送っている。せっかく買ったソフトの箱を開けることも彼には許されないらしい。

『オウガバトル』に夢中の日々

目がまわりそうなぐらい忙しいのだけど，それでもまったくゲームをやらないわけにはいかない。ゲーム・ライターがゲームで遊ばなくなったとしたら，シャレにもならない。だから，睡眠時間をけずって遊ぶことを決意する。意外に思われるかもしれないが，ぼくが1本だけ選んだのは任天堂の『スターフォックス』ではなく，クエストの『伝説のオウガバトル』だった。

SLGを好まないぼくだけど，この『オウガバトル』は数少ない例外。ラフにも，あるいはこだわりを持ってプレイすることも可能という柔軟なシステムが最大の魅力。やりこむほど味のでる作品なのだ。

ベニー松山

忙しいと言うわりにはダイビングやらローラーブレードやらで遊んでいる模様。"良い仕事は遊びの中から生まれる"だって。

ミテケロ　ミテケロ！　星狐！

おやおや，ファイナルステージが復活だってね。いやあ，めでたい。うんうん。

いや，ちょっと待てよ。12月号でこのコーナーが終わったからこそ『俺コレ』をはじめたんだぞ。今回からはさらにコーナー内コーナー『売れヤレ』がはじまったというのに。こりゃ以前にも増してゲームをやりまくるしかありませんなあ。うはは。

で，『スターフォックス』である。すでに見た人も多いだろうが，ここで書かずにはいられないほどのデキなのだ。そう，バンダイの光速船まで買ったボクにとって，この作品は夢にまで見た"巡り合うべき"ゲームなのかも知れない。ミテケロ！

熱い要望におこたえして復活!!

本誌ライターたちがゲームについて語る Final Stage

ファイナルステージ

山下信行（やんま）

今年も大学生。しかし，どうにか卒業見込みがでたようだ。本人は「今年で卒業！」と意気込むが，連載増が気になるところ。

ポリゴンのゲームにハマる毎日

先日，やっと『スターフォックス』を手に入れ，ハマってます。やっぱりいいね，画面の中に空間が感じられるゲームは。途中で「ケロケロッ」とでてくる仲間もほほえましいし。定価で買っても損したって気分にならないところは，さすが任天堂のゲーム。これを機会に，もっとSFCでもポリゴンのゲームがでてくるようになるといいな。それから，同じくポリゴンのゲームで，今月，山下さんが紹介している『アローン・イン・ザ・ダーク』にもぞっこんホレこんでしまった。まあ，詳しくはホンキホンネを見て。すごいから。あれ，文字量少ない。新連載二つとも，よろしくぅ！

板場利光

ファイナルステージ初登場の若手ライター。なにかと手塚一郎やベニー松山に「かわいがられて」いる毎日。これも修行のうち？

待ったかいがありました！

スーパーファミコン版『伝説のオウガバトル』がついに発売された。「RPGシミュレーション」と呼ばれるジャンルには，ファミコン版『ファイアーエムブレム』などの先駆者がいるが，この作品は，リアルタイム制・ヘックスなしのフィールド・タロットカードなど，独創的なアイデアがたくさん盛り込まれ，ただの「亜流」に終わっていない。むしろ，このジャンルの「決定版」を見たような気がした。結構いいよ。

先日，任天堂が「衛星放送局『セント・ギガ』のデコーダにスーパーファミコンをつなげてゲームをする」という計画を発表した。ちょっと楽しみ。

煌竜

春休みの間にMS-DOSの勉強をするはずが，なぜか読書とマンガとゲームに明け暮れる毎日を送る。そんなもんだよ。

リコエイションこそRPGだ！

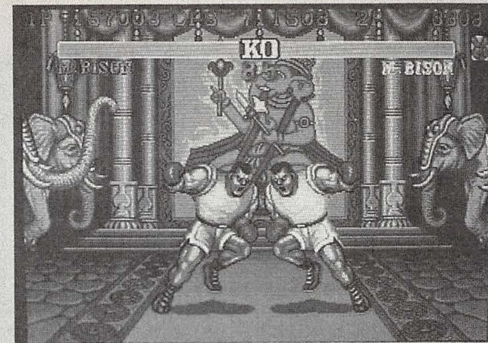
光栄の『大航海時代II』が売れているらしい。次回作『神々の大地・古事記外伝』の発売日も間近となり，リコエイション・ファンのボクにはうれしい限りだ。

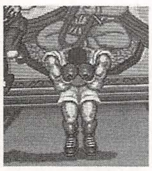
もともとRPGというのは，AVGよりはるかにプレイヤーの自由度が高いのがウリだった。しかし最近のRPGの多くは，きめられたイベントの上をただなぞっていくだけ。本来の意味でのRPGの形は，むしろリコエイション・シリーズの中にこそ残っているのだ。なお蛇足だが，『大航海時代II』で海賊ねーちゃんで遊ぶ場合，『サラディナーサ』（白泉社・花とゆめコミックス）を読んでおくことをおすすめする。

闘志天翔!!

今度こそ！もっと強くなりたい人に送るページ

ストII'ターボ 鍛練道場

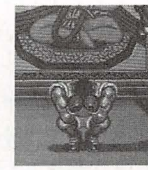




『ストIIダッシュ』時代──。バイソンというキャラクターは，足元への攻撃や飛び道具に弱く，結果的に玄人向けのキャラクターでしかなかった。

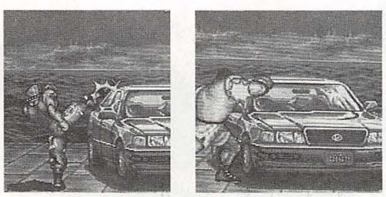
しかし，『ストIIターボ』のバイソンは，改良された必殺技・ターンパンチによって，それらの弱点を克服。そのせいか，『ストIIターボ』の発売から，圧倒的多数ではないものの，バイソン使いが増えているようだ。

そこで，今回の鍛練道場は『ストIIターボ』からバイソンを使おうという人に，バイソンが繰りだす技の基本的な説明をしていこう。（文・山中直樹）



基本攻撃全般

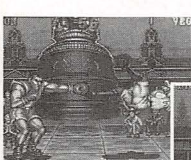
とにかく重要なのが，キック攻撃が存在しないこと。バイソンを使いはじめたら，このことだけは早めにおぼえてほしい。また，↓＋弱パンチと，↓＋弱キック（シットジャブ）のように，ちがった操作でも同じ攻撃になる場合があることも知っておこう。



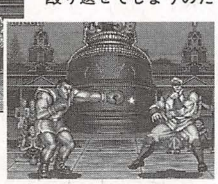
▲ガイルとバイソン。同じ強キックによる攻撃でも，バイソンはパンチしか使わない

ジャブ（弱パンチ）

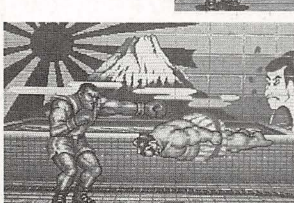
バイソンのパンチは，足を大きく踏み込んで仕掛けるため，言葉どおりに出足をくじかれることが少なくない。しかし，このジャブだけは足を踏み込まずに放つので，乱発しても比較的安全だ。また，リーチも長く，相手の突進技を防ぐのに絶大な効果を発揮する。



▲ダブルニープレスも……



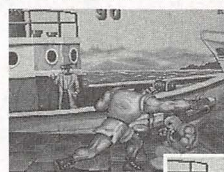
▼このとおり，簡単に殴り返せてしまうのだ



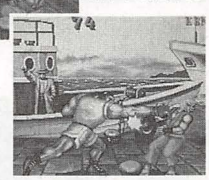
◀ジャブは腕の部分が完全に無敵なので，スーパー頭突きも確実に防げる

ダッシュストレート（←にためて→＋パンチボタン）

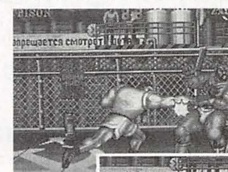
ため時間が普通のため技より，少し長いものの，かなりのリーチと威力を誇る。ただし，ダッシュ（以下，D）ストレートは，一定距離（強ほど長い）を進むか，相手に近づくまではパンチを放たない。それまでの間は，無防備になっている。



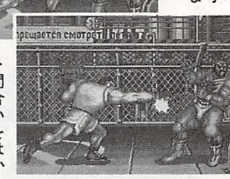
◀普通のストレートでは当たらないが……



▼Dストレートならしゃがんだ相手にも当たる



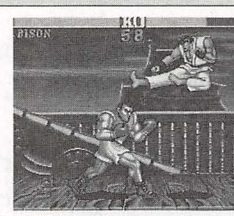
◀大のDストレート。これだけ相手にめり込んでしまう



▶間合いをはかって，小か中で仕掛けたほうがいい

ダッシュアッパー（←にためて→＋キックボタン）

ため時間がかなり短いので連発できるものの，対空攻撃としてはあまり期待できない。しかし，Dアッパーを3回連続で当てたり，高速移動やフェイントの手段として使うなど，その応用範囲はとても広い。自分なりの戦法を考えてみよう。



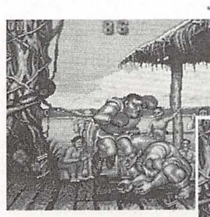
▲相討ち覚悟で突っ込むのも，危険ながら有効な戦法だ



◀Dアッパーはしゃがんだ相手に当たらない。しかし，これを逆利用する手も……

ブーメランフック（ジャンプ＋強パンチ）

ジャンプ攻撃の中では一番役に立つ。しかし，見た目どおり下にしか攻撃しないので，空中戦では運が良くても負ける。そこで，地上にいる相手の頭や伸ばした手足に当てるような戦いかたを心がけておこう。



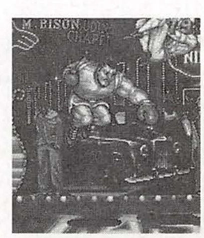
▲しゃがみ防御をしている相手には，ジャンプと同時にパンチ！



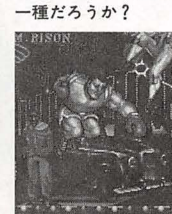
▼すると，パンチが見事に命中。バイソンならではの技だ

ハンマードロップ（ジャンプ＋弱パンチ）

外見は，ブーメランフックと同じ（ただし，腕をだしている時間はちがう）だが，攻撃判定が肩の近辺にもあるので，バルセロナアタックを防ぐ技として利用できる。ただし，それ以外の利用価値はないに等しい。



▲早めにだしておけば，かなり確実に防げる



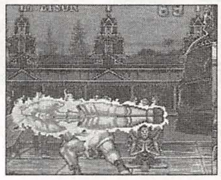
▼拳ではなく，肩で殴っている。タックルの一種だろうか？

ターンパンチ（パンチかキックボタンを三つ押しつづけ，どれかを離す）

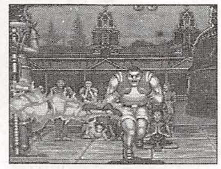
とにかく重要なのが，飛び道具をすり抜けるためのタイミング。0.1秒前後の誤差しか許されないから徹底的に練習してほしい。

また，ターンパンチとDストレートのためは併用できるので，ターンパンチとDストレートをつづけて当てれば，たとえ防がれても相手の体力を最低でも2ドット分減らせる。相手を追い詰めたときに使うといいだろう。

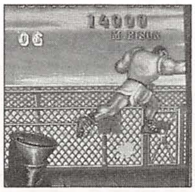
ターンパンチは，威力のわりにため時間が短い。ボタンを押しつづける特殊な操作感覚に慣れ，いつでもターンパンチをためるクセを身につけよう。



▲慣れれば，サイコクラッシャーも抜けられる



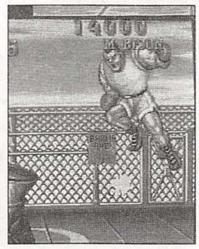
▼反撃はできないが，ウケが狙える



▲ここで大道芸を。まずは，ターンパンチを放つ



▼すぐにため直しつつ，レバーは後下に

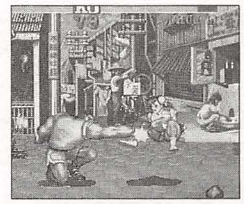


▼パンチ後、ボタンを離す。ための短さを証明する技でもある

レッグクラッシャー（↓＋大キック）

ものすごい動作の遅さが欠点とはいえ，相手を転ばせられる技として重宝する。また，リーチも見た目以上に長い。なにしろ，リュウやザンギエフのローキックよりも長いのである。そこで，相手のキックが当たらない間合いから攻撃したり，ローストレート（↓＋中キック）を折り混ぜて攻めていこう。

ただし，パンチのだし際や引き際は，投げられたり，必殺技を当てられることが多いので，乱発だけはしないように。

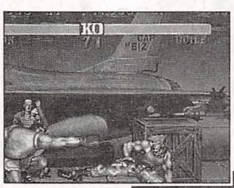


▲相手のしゃがみパンチなどに，相討ち狙いで仕掛けるのも手だ

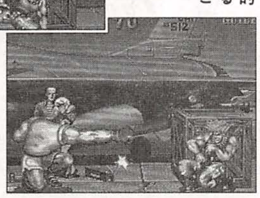
ローストレート（↓＋中キック）

以前は役に立たない技だったが，『ストIIターボ』から，相手のローキックにパンチが当たるように改良された。ただし，相手のキックがでると同時に仕掛けなければならないので，狙って当てることはできない。

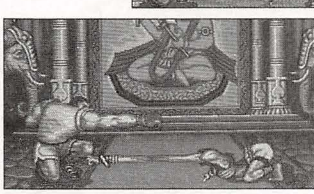
とはいえ，いままでの天敵（ガイルやベガ）ほど有効な攻撃なので，相手の攻撃のタイミングが読めるようになれば，バイソンの存在が変わることはまちがいないだろう。



▼すると，一方的にパンチを当てることができる。これはウレシイ



▲写真のような間合いとタイミングで，ローストレートを仕掛けてみよう



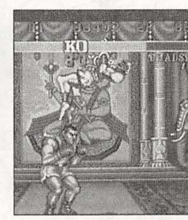
◀ダルシムのしゃがみパンチにも有効だ

ヘッドボマー（相手の近くで←か→＋中か強パンチ）

つかむための間合いは，いまだに狭いままだったが，つかんだときの攻撃力が『〜ダッシュ』の倍近くまで上がっている。さらに，つかみ技ということで，つかんでいる間にレバーの左右操作（上下操作は無効）とボタン入力を素早く行なえば，相手の体力を半分近くまで奪ってしまうこともある。ヘタな投げ技や必殺技，連続技よりも威力があるので，つかむための間合いやタイミングを把握しておこう。



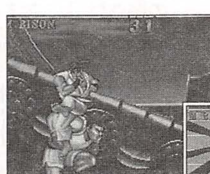
▲相手の体力が満タンのときにつかむと……



▼ここまで減らすこともできるのだ

ライジングアッパー（↓＋強パンチ）

引き際が弱かったものの，だし際が非常に強力で，本田のスーパー頭突きや百裂張り手さえも跳ね返せた。しかし，『〜ターボ』では，竜巻旋風脚やスピニングバードキックの返し技ぐらいにしか使えなくなっている。



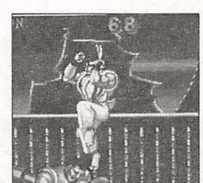
▲ほぼ確実に竜巻旋風脚に当てられる



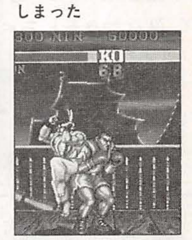
▼スーパー頭突き相手には，良くても相討ちになってしまう

起き上がり

バイソンは，転んでから起き上がるまでの時間が，ほかのキャラクターよりも少し遅い。そこで，タイミングをまちがえて跳んできた相手にヘッドボマーで反撃しよう。



▲相手は，いつものタイミングで跳び込んだが……



▼なんと，跳び超えてしまった

さいごに……

バイソンは，見た目には扱いやすい（強い）キャラクターだと思われがちだ。しかし，実際に使用してみると，さまざまな難点があることに気づくと思う。『ストIIターボ』の発売でパワーアップこそしたが，使いこなしたり天下をとったりするには，多くの努力が必要なのである。もっとも，最近ではバイソンを使いこなしている人が増えているので，そういった人のプレイを研究したり，直接教えてもらったりすれば，上達も早くなるだろう。

話を変えて……。ときどき，「ギャンブルは危険があるほどおもしろい」といったことを耳にするが，バイソンにはそういうギャンブル的な要素が多い。「勝つためより使うために存在している」キャラクターだと言えるだろう。

また，バイソンは大器晩成タイプなので，キャラで勝てなきゃ技で勝つ。技で勝てなきゃ運で勝つ，といった余裕のある心構えで使ってもらいたい。そうすれば，もっと強くなり，愛着もわいてくるはずだ。

情報待ってるぞ！

『ストIIターボ・鍛練道場』では，話題の「隠し技」に関する情報，新しい連続技や戦法の紹介，カプコンに聞いてみたい質問や，「こんなことを書いてほしい」というリクエスト。さらに，ご意見・応援の手紙・イラストなどを募集しています。ただし，ここは闘技場ではないので，あしからず。

宛先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部『ストIIターボ・鍛練道場』係

前夜祭 真・読者の闘技場

ひさしぶりだな。1年半ぶりに登場の赤鳥龍吉だ。最近は新日本・リングス・UWFインターとプロレスざんまい。4月25日には，コマンドサンボの初心者講習会へ行こうかと……なに，オレの近況はいいから話を進めろって？　ちっ，のんびりしていたところを呼びだしておいて，あいさつもさせねぇとはな。ま，面倒くさいことはとっとと終わらせるか。

なんでも，ファンの熱い声援にこたえて，『読者の闘技場』が来月号から復活するらしいぜ。おまけに，タイトルに「真」の文字まで入ってやがる。今回は「前夜祭」ってことで，「あくせすROOM」あてのハガキの中から何枚かを選んでみたが，相も変わらずつまんねぇよな，ホント。頼むから，もっと笑えるハガキを送ってきてくれよ。

闘技場の詳しいルールは来月号で発表するって話だ。前回のエナジー・ドレインは，お前らのせいで，ほとんどまともに機能しなかったが，今回のルールは，「誰もがあっと驚く」ものになってるらしいから，期待しているように。

担当者は……これも来月号で発表としておこう。初代の山下先生か，『俺コレ』でハイブローなギャグを飛ばしまくってるベニー先生か。いままで誌面に登場していない新人かもしれない。いずれにせよ，オレが再び担当になることだけは避けるつもりだがな。

とにかく，このコーナーはもうあとがないんだから（笑），熱いハガキを送ってこいよ。



山形市・ときめきドラエもり
初心者ザンギにありがちなシーン。立ちスクリューをかけようとして，変な動きをしちゃうんだよな。



栃木県宇都宮市・なっとASUKA
見てのとおり，また『読者の闘技場』が復活するから，カービィ・シリーズ送ってこいや。



茨城県竜ヶ崎市・ボディ☆スペシャル
『ターボ』になってからのガイルの弱さは目にあまるものがある。解せないクンもがっかりだ。



茨城県東茨城郡・カプチーノ
あの時期，やたら大勢いた「名人」も，いまやひとりも残っていない。世の中なんて，そんなもんだよな。



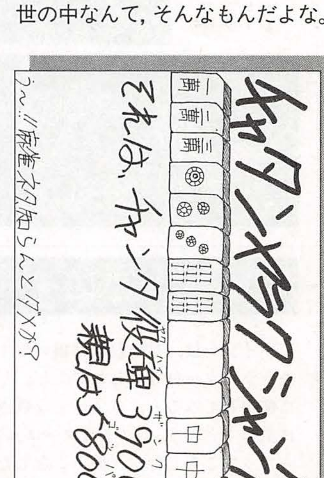
栃木県宇都宮市・パクリ野郎
よくよくみたら，なっとASUKAじゃねえか。まぎらわしいことをして，新担当者を困らせるなよ。



東京都大田区・のうぎょうアッパー
「あるある！」ってだけじゃ，イマイチ笑えないんだよ。もうひとひねりが必要だな。



埼玉県越谷市・￥A＄Uあがり
『真・闘技場』の運命は，お前たち常連のパワーにかかっている。がんばれよ。



東京都大田区・のうぎょうアッパー
メンゼンだから，3,900点（ザンク）じゃなくて満貫だな。もうちょっと麻雀勉強してこい，な。

すばらしき取材旅行

広島&高松『ぷよぷよ』メガバトル・トーナメント同行記





Written&Photo by 大出綾太

3月13日，広島のダイイチCOM City。14日，高松のシャープ高松ビル。この両日，『ぷよぷよ』史上に残る大イベントが行なわれた。その名も「ぷよぷよキング決定・メガバトル・トーナメント'93」。ベーマガ「ぷよらー」番付第3位（2月18日付）の山下　章と，コンパイルの“ぷよぷよキング”森田健吾氏を交えたトーナメント戦により，その地区でのぷよキングを決定するというこの大会。各地でメガバトルの名に恥じない熱戦が繰り広げられたのだ。その模様と，イベントの裏側をレポートしよう。

負けて帰れぬ片道切符

3月8日。広島・高松のイベントが5日後に迫り，ベントスタッフ事務所では山下さんが『ぷよぷよ』の特訓に励んでいた。

「ベーマガぷよらー第3位の名誉に賭けて，このイベントで負けるわけにはいかない」

この時点では，一般ユーザーがどの程度のレベルなのか，まったくわからなかったのだ。相手の技量がはっきりしない勝負ほど，戦いにくいものはない。その不安が，山下さんの手をメガドライブのファイティング・パッド6Bへと向かわせるのだった。

9日。大出は山下さんから，イベントへの同行取材を言い渡された。以前から，できれば見に行きたいと思っていた大出にとって，これは願ってもないチャンス。二つ返事で了解したのだが，世の中そう甘くはない。

「じゃあ，飛行機と新幹線はこの便だから，チケット取っておいてね。これ，お金」

翌日，旅行代理店に出向き，航空券や新幹線のチケットを購入した大出であった。

が……

「すみません，14日の高松から羽田の飛行機は満席で，キャンセル待ちとなります」

帰りの飛行機はキャンセル待ち……。まずい。帰ってこれないかもしれない。日曜日は1人で高松泊りか？

しかし，試練が与えられたのは，大出だけではなかった。山下さんも帰りの航空券はキャンセル待ちだというのだ。結局2人とも，行きだけの片道切符で，広島に向かうことになってしまったのだ。

そして13日。2人を乗せた飛行機は，定刻の8時45分，晴天の東京上空へと飛び立った。

トーナメントは波乱の予感

広島空港に到着した2人は，さっそく会場であるダイイチ・COM Cityへと向かった。COM Cityは，昨年末にオープンしたパソコンの専門店である。その5階にあるイベント・フロアで，今回のイベントが催されるのだ。

会場入りをした2人に，伝言が告げられた。

「ベーマガ誌上では1時開始と告知したのに，店側では12時開始と告知している」――いま思い返せばこのささいなミスが，本番での波乱を予言していたのかもしれない。

そうこうしているうちに，今回のイベントのもう1人の主役である森田さんが会場に姿を現わした。手にはメガドライブ本体と各種パッドが5，6個，そして大量のコンパイル・グッズが入った紙袋を下げている。ゲストに機材を持ってこさせるとは，なかなか無礼な行ないである。しかも，翌日の高松にも持ってきてもらうという暴挙にも及んだのだ。

閑話休題。100人を越える来場者が集まり，1時にイベントはスタートした。まずは山下さんがシャープの新製品X68030の説明を行なう。今回のぷよイベントは，“X68030フォーラム”の一環として開催されるのだ。シャープのイベントで，メガドライブでのゲーム大会を行なうとは，なんとも傍若無人（ぼうじゃくぶじん）である。

『フルスロットル』の実演（笑），電波新聞社のX68K用新作ゲームの紹介とつづき，いよいよメイン・イベント「メガバトル・トーナメント'93」の開始だ。



今回のルールを紹介しよう。山下さん，森田さんを含めた16人のトーナメント戦でキングを決定する。1・2回戦は3セット，準決勝は5セット，決勝は7セットマッチで行なう。

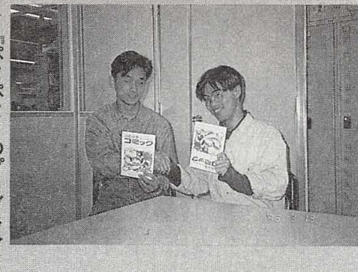
トーナメント参加者は，希望者の中から森田さんが14人を無作為に選出する形となった。熱心に手を上げる来場者の中から，幸運な14人が選ばれ，トーナメントが組まれていく。

しかし運命のいたずらか，14人の中に兄弟が2組も含まれていたのだ。しかもそれぞれ兄のほうがAブロック，弟のほうがBブロックにエントリー。くしくも兄ブロックと弟ブロックの戦いとなったのだった。

森田さんと山下さんは別々のブロックにエントリー。「決勝で会おう」という魂胆（こんたん）だ。



▲はじめは緊張していた森田さん。ステージ登場10分後には，山下さんと息のあった掛け合いを見せてくれたのだ



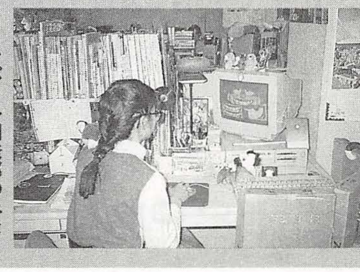
▶『ぷよぷよ』のプログラマー吉中さんとデザイナー森田さんのツーショット。この2人がいなければ，『ぷよ』は生まれてこなかった



▶後列左から大矢さん、森田さん、市川さん、コンパイルのスタッフのかたがただ。前列はカーバンクルさん。コンパイルのマスコットのかたがたほしい



◀コンパイル開発部のみなさん全員集合。終業時間をとっくに過ぎているのに、こんなに残ってらっしゃいました。お仕事ご苦労さまです



◀デザイナーの酒井さんはお仕事中。描いてるのは『笑ウせえるすまん』の喪黒。でも撮影が終わると周りの女性陣から「すぐ消して」コール。喪黒さん嫌われてるみたい

兄弟対決・広島決戦

試合開始。一般参加者たちの戦いを見ると，思っていたよりもかなりレベルが高い。少なくとも東京のゲーム・センターでの一般レベルとはケタがちがう。

“広島はコンパイルの地元。やはり地元の利があるのか⁉”

2人の顔に，焦りの色が走る。

その焦りのためか，はたまた油断が生じたのか，森田さん，山下さんともに相次いで破れるという波乱が起きた。

森田さんのぷよ技術には，神技的なものがある。基本の階段積みはもちろん，さらに連鎖を上に伸ばしていく“折り返し”，そしておじゃまぷよで埋まってしまってからの，フィールド上部での連鎖や復活テクニック，それらすべてが芸術といっても過言ではないくらいに美しい。

こうしたテクニックには，いかに百戦錬磨のベーマガぷよら一陣でも太刀打ちすることはできない。事実，大出も勝負を挑み（番付2位時代），あっさりと負けてしまったのだ。

その森田さんが敗退するとは……。運が悪かったとしか言いようがないだろう。

この2人の進撃を阻止したのは，たぶんこの日一番の技術を持っていたであろう，中本兄弟であった。積みかたはオーソドックスな階段積みなのだが，スピードが異様に速い。とくに兄のほうは，レバーをずっと下に入れているくらいの速さなのだ。

この兄弟のおかげで，ゲストぷよら一2人は，決勝で会うどころか，どちらも決勝に姿を見せることはできなかった。事前の打ち合わせ時に，「これで決勝が2人の対決になったら申しワケないね」と話していたのは，まったくの杞憂(きゆう)であった。

決勝戦は中本兄弟の対決となった。演出的には最高なのだが，よく考えてみると，いつも家でやっている対戦をみんなで見るという構図である。なんだか虚(むな)しい。

勝敗は，これまで兄弟対戦100勝88敗という兄に軍配が上がった。

こうして広島メガバトルは，森田・山下2人とも実力をだしきれないままに終了した。決勝に残れなかった2人はかなり悔しかったらしく，後々までグチをこぼしていたのだった。



◀広島大会の会場となったダイイチ・COM City。広島市民球場から歩いて5分くらいのところにある



▶中本兄弟による決勝戦。森田・山下の2人でこの席に着くというもくろみは、この兄弟によって打ち砕かれたのだ

『ぷよぷよ』の故郷を訪ねて

イベント終了後，我々はコンパイルを見学させてもらうことになった。かなり豪華な造りのビルの2階，さながら空中庭園のような中庭の正面に，コンパイルの本社はあった。

企画本部長・河野上さんを交えて，さまざまなお話をうかがった。そのうちの一つを書いてしまうが，現在，いくつかの『ぷよぷよ』大会が企画されているらしいのだ。すでに，広島では何回か行なわれているそうだが，これからは東京方面でも精力的に開催していくという。これは非常に楽しみだ。

話は変わるが，話の最中にふと目に止まったものがあり，それをちょっと聞いてみた。

「あそこにあるのは，カーバンクルのぬいぐるみじゃないですか？」

棚の上に『ぷよぷよ』の影の主人公，カーバンクルのぬいぐるみが鎮座していたのだ。

「ああ，これは試作品として3体作ったうちの2体です」と河野上さん。

社員である森田さんでさえ知らなかった，このカーバンクルのぬいぐるみ。今のところ発売する予定はないそうだが，試作品が作られるということは，その可能性がいくらかはあるということ。個人的にも，このプロジェクトはぜひ実現してほしい。お願いします。

つづいてお邪魔したのは，そこから少し離れたところにある開発部。

98版『ぷよ』の発売を1週間後に控え，最後の追い込みに入っているディレクター・塚本さんにも，いろいろとお話をうかがったのだが，企業秘密ということで，残念ながらここではご紹介できない。ただ，今後は意欲的にソフトの開発を行なっていくという。今年の年末には，ビッグ・タイトルをずらりとそろえるそうだから，期待していよう。

製品版直前の98版『ぷよ』をプレイさせてもらうなど，ひとしきり見学したのち，我々は開発部を後にした。

瀬戸内海を越え四国に上陸

明けて14日，晴れ。6時30分起きという過酷なスケジュールにもめげず，一行は8時04分広島発のひかり号で岡山へと向かう。1時間弱という短い新幹線の旅を終え，瀬戸大橋を渡る高松行きのマリンライナーに乗り換える。

この移動時間を利用して，森田さんにさまざまな質問をさせていただいた。この内容は「とことんぷよぷよ」（224ページ）のほうで紹介しているので割愛するが，そちらでは書ききれなかった話を，ちょっと紹介しよう。

「『ぷよぷよ』は，いくつもの偶然が積み重なってできたゲームなんです。本当に幸運だったと思いますね。

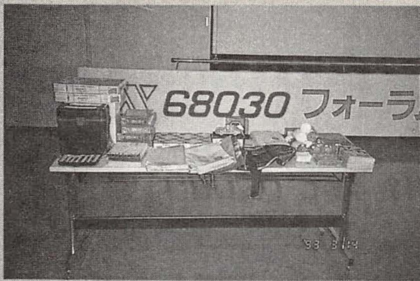
また，このゲームは本当に奥の深いゲームです。極めたと思っても，その先が必ずあります。普通とはちがったいろんな遊びかたもできます。末永く遊んでやってください」

9時50分，高松着。10時15分に会場であるシャープ高松ビルに到着した。

山下さんが行なう高松でのシャープ・イベントは，初代X68000が発売された当時からつづいている恒例行事だ。

セッティングを終え，あとは1時の開演を待つばかりとなった頃には，入場者が軽く100人を突破。すでに用意されたイスは満席状態だ。

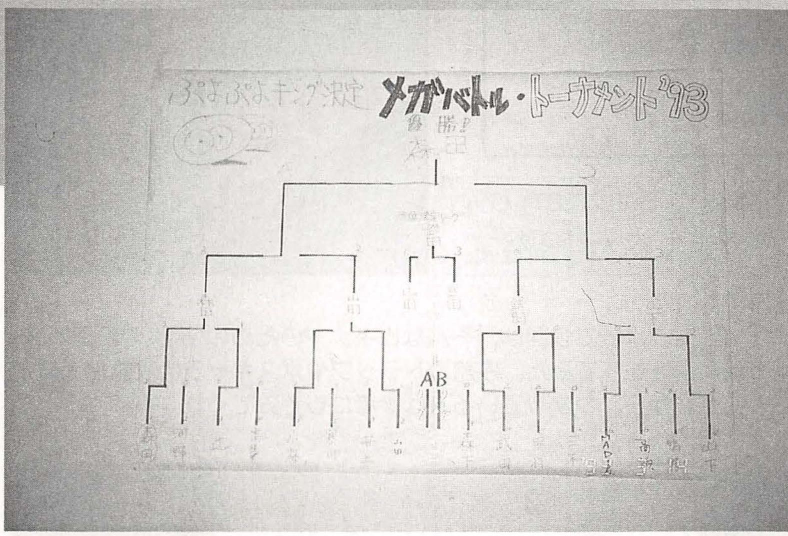
「昨日の人数でも驚いたのに，こんなに集まるとはすごいですね」と森田さんもびっくりの盛況ぶりであった。



▲森田さんに本気をださせた豪華な賞品群。シャープ・グッズの他にも貴重なコンパイル・グッズが，そして伝説のぷよボールも……



▲すでにおなじみとなっているシャープ高松ビル。前に公園，すぐ裏が海と，絶好の環境の中に建っているのだ



◀高松大会のトーナメント表。森田さんが高松キングの栄光に輝いた。ちなみにこの表は，製作：シャープ，題字：山下　章，イラスト：森田健吾の豪華スタッフの手によるもの

背水の陣・高松決戦

X68030の解説後，いよいよ「メガバトル・トーナメント'93」高松大会が開始された。ルールは広島とまったく同じだ。

森田さんと山下さんは，「今日こそは決勝で会おう」と再度約束。昨日惨敗しているため，かなり気合いが入っているようだ。

1回戦，2回戦とも2人は順当に勝ち残った。昨日はレベルが高く，自分の戦いだけでも手一杯で，そんなことをする余裕がなかった技術解説も，今日は滑らかに，そしていくらか勝ち誇ったかのように行なわれている。

広島と比べると，高松のレベルは，東京のゲーム・センターと同じくらいのいわゆる“一般的な”レベルであった。これくらいのレベルなら，森田・山下の2人はまず負けることはない。ようするに広島が異常にハイレベルだった，ということになる。

予想どおり，高松大会の決勝は，森田VS山下となった。

これまで山下さんは2度，森田さんに挑戦しているのだが，まだ1度も勝ったことがない。今度こそ，という気持ちがあった。

いっぽうの森田さんは，昨日惨敗し，コンパイルの人から絶対に勝ってこい，という命令まで受けてきている。そしてここだけの話，シャープ提供の豪華な賞品にも目がくらんでいた（笑）。

どちらも真剣そのもの。気迫に満ちた勝負であった。これだけの上級者の真剣勝負は，めったに見られるものではない。その点では高松イベントにきた人たちは，珍しいものを見ることができたと言っていいだろう。

かくして，決勝戦は司会者不在で開始された。かなりの接戦が展開されたのだが，結果は4—2で森田さんがキングの貫禄を見せつける形となった。途中，山下さんにも勝てるチャンスもあったのだが，緊張していたのか凡ミスが目立ち，惜しくも涙を飲んだ。

白熱した決勝戦も終わり，これで2日間の『ぷよぷよ』イベントが，すべて終了した。

新たなる戦い，そして……

時間はイベント中の4時20分頃にさかのぼる。『ぷよぷよ』の技術解説をしている山下さんに，1枚のメモが手渡された。

“5時55分の飛行機が取れました。ここを4時50分頃には出発したいです”

シャープのかたのご尽力により，帰りの飛行機のチケットが取れたのだ。よかった。これで今日中に帰れる。

4時45分にイベント終了。空港に向かおうとしたとき，笑劇的……いや衝撃的な事実が判明した。チケットは山下さんの分1枚だけで，大出の分は取れなかったというのだ。

ピンチ。やっぱり高松泊りか？　頭の中を『ぷよぷよ』のピンチのテーマが鳴り響く。

選択肢は三つ。とりあえず空港まで行って，キャンセルに賭けてみる。または，空路はあきらめ，新幹線や寝台列車などの陸路で帰る。はたまたスッパリあきらめ，1泊する。

迷っているヒマはない。即座に空港行きを選び，車に飛び乗る。わずかでも可能性があるものに賭けてみるのだ。なんかかっこいいぞ。

シャープから高松まで，車で40分くらい。しかし，この日は渋滞だったのか，空港が見えてきた頃には，すでに5時35分を回っていた。空港に着くのが遅くなると，山下さんも乗り遅れることになってしまう。

そのとき，山下さんがつぶやいた。

「あれ，チケットはどこにあるんだろう」

そう，あまりにもドタバタと会場を出発したので，山下さんはシャープのかたからチケットを受け取らずに空港へ向かってしまったのだ。

またもやピンチ。さっきから鳴り響いているピンチのテーマはさらに音程を上げ，旋律が聞こえなくなるくらいに高くなっている。やっぱり高松泊りなのか？

5時40分空港到着。すぐに山下さんは2重発行の手つづきを，大出はキャンセル待ちの手つづきを行なう。43分，山下さんはチケットを再発行してもらい，とりあえず東京行き確定。大出のほうのキャンセル待ちはまだ連絡がない。47分，キャンセル待ちの放送が入る。よかった。高松に1泊しなくても済んだ。

49分，チェックイン。出発の6分前だ。52分，飛行機に乗り込む。見回すと，残席はわずかに1。本当にギリギリのところであった。

こうして2人は，14日に東京に帰り着くことができた。まさに大団円の結末だ……ドタバタのなかでおみやげを買うことを忘れ，ライター陣に文句を言われたことを除けば。

今月の営業は終了いたします

イベント中，ご協力とご支援をいただきました関係者各位にお礼を申し上げます。

さて最後に，みなさんにお知らせがあります。『ぷよぷよ』の中で，ここはこうしてほしかった，という点があったら，「とことんぷよぷよ」まで送ってください。次回から“いまさら言っても後の祭り!?”コーナーを設立して，紹介していく予定です。

ボク個人の意見としては，『ストII』のように対戦乱入機能をつけてほしかったな。これがあれば，今よりももっと熱いバトルが展開していたハズだよね。

それではまた来月，「とことんぷよぷよ」で会おう！

短期集中攻略

「ブランディッシュII」
発売元：日本ファルコム
対応機種：PC-9801VM以降
価格：12,800円

日本ファルコムが放つ名作RPGの続編 マウスを使って迷宮探索を楽しめ!

『ブランディッシュII』

第1回：最新探索奥義・基本編 (PRISON〜GREEN ZONEまで)



Written by 久保田裕之

マウスひとつで，迷宮探索を中心とした幻想世界の冒険を楽しめ，そのテクニカルな操作や考え抜かれた仕掛けが人気を呼んでいた『ブランディッシュ』の続編が発売された。

そこで，さっそくプレイしてみたワケだが，序盤から少々高度な操作を求められるように感じた。マウス・テクニックを駆使する楽しさは，確かにアップしているんだけど，前作を知らない人にはツライかもしれない。

よって今回は，そんなビギナーのための「探索の基礎知識」を並べてみた。序盤のトラップやボスキャラの攻略も満載だから，つまっている人は参考にしてみてくれ。

基本中の基本〜移動と攻防

『ブランディッシュII』の移動・攻防は，画面上の主人公アレスの周囲をマウスでクリックすることで行なわれる。それでは，具体的にどんなことができるのか？

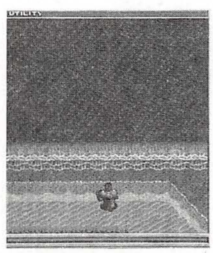
①ジャンプ（前方1ブロックの飛び越し）
②前進（1歩前に進む）
③攻防（普段は防御。敵が眼前にいる場合のみ攻撃）
④後退（そのままの姿勢で1歩後ろに）
⑤左ターン（90度左を向く）
⑥右ターン（90度右を向く）
⑦左横歩き（そのままの姿勢で1歩左に）
⑧右横歩き（そのままの姿勢で1歩右に）

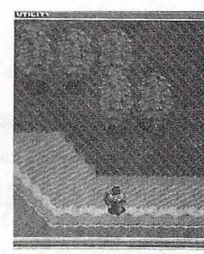
番号は右下の図に対応している。

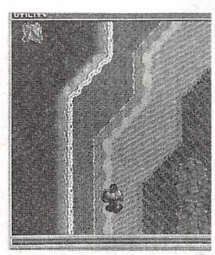
この中でもゲームを進める上で重要なのが「左右移動の使い分け」だろう。左や右へ行くのに一度向きを変えて前進する方法と，横歩きで向きを変えずに進む方法があるのだ。

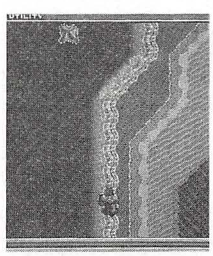
複雑な迷路を進むときには，前者のほうが重宝するだろうし，敵が迫っているときには，後者のほうが間合いを測りやすい。どちらもできるように練習しておくべきだろう。

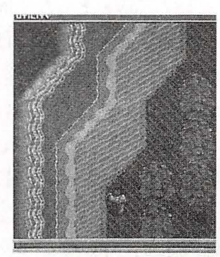
また，戦闘においては，移動がスムーズにできる者が主導権を握る。後退を駆使して敵の攻撃の届かない間合いをキープする「戦闘後退」，横歩きで斬り合いから逃れ，ターンして敵の横から攻撃する奇襲技etc……をキミが身に付ければ，迷宮での戦闘はよりラクに，より楽しく，より美しくなるはずだ。ま

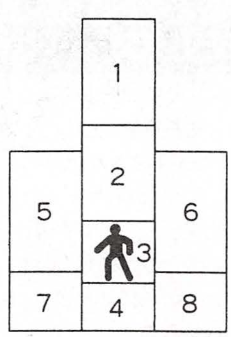

▲左ターン


▲右ターン



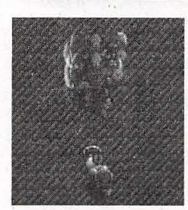

▲左横歩き


▲右横歩き



カナキーをロックすると，このようなワクがでるのは前作同様。まずはワクをだしっぱなしにして，移動をカンペキにマスターしよう。

必殺奥義・戦闘後退！


◀ある程度離れたところから敵にダメージを与えたら，引き下がり……（ちなみにコイツはボスキャラのラクシャーサV2）


▶再び敵を攻撃できる間合いを整え，追ってくる敵を迎え撃つ。これぞ必殺奥義「戦闘後退」だ！（ある程度速い敵には通用しない奥義だけどね…）

ずは慣れるまで修行あるのみ！　がんばれ。

序盤戦は己の肉体を駆使すべし！

『ブランディッシュII』で新たに加わった二大要素として「武具の装備を両手とも別に設定できる」，「鍛冶屋で武器を鍛える」というのがあげられる。そのためか，序盤からファルシオンやグレートソードといった高価な武器がゴロゴロ登場するし，それらを戦闘で使用し，鍛冶屋で鍛えることができる。

新要素をすぐに活かしたい……そう考えるのが普通の人だろう。だが，ここではあえて堪え忍んでおいたほうがいい。

というのも，『ブランディッシュII』の武器は高価な上に消耗品だからだ。そして鍛えるときの値段もかなり高い。ちょっと鍛冶屋のお世話になれば金もなくなり，あげくのはてに，剣を壊してしまうことになる。

さらに，攻撃力は「攻撃した回数」によって上昇するので，剣を使うと（攻撃回数が少なくなると）それだけ成長も遅れるのだ。金と剣を失って成長率も悪い。まさに一石三鳥ならぬ，一石三損……。

よって私は，序盤戦は可能な限り何も付けずに戦うことをオススメする（ナックルくらいは付けてもいいけど）。洞窟あたりにきたら，両手に盾を装備するモードに切り換えれば，コウモリ対策にもバッチリだ。

そして，あり余る武器は……必要なものを除き，片っぱしから売り飛ばして金に変えてしまうのだ！　序盤で所持金貨10万枚だって決して夢ではない。ビシバシ稼いでくれ。

戦士の休息

戦いやトラップによって失われるアレスのHP（生命力）。しかし，薬ばかりに頼っていると，薬はすぐになくなってしまう。そうなると，肝心なところでモンスターに痛恨の一撃をくらい，地獄に落ちてしまう……。

「そんなのいやだ」という賢い人は，休息を上手に使うことを考えよう。休息はモンスターに邪魔されない限り，好きなだけHPを回復できるので，薬よりもはるかに有効だ。

それには，安全地帯を探すこと。近くに敵の来ない部屋があれば，そこを利用するのがいいだろう。また，意外な安全地帯としては「落とし穴に囲まれた場所」なんてのもある（コウモリなどは飛んでくるが……）。

安全地帯が見つけられなくても，要は敵の邪魔さえ入らなければいいのだから，敵が画面上にいないときに様子を見ながら，セコセコと休息を使ってもいいだろう。薬はいざというときのために貯めておくべきなのだ。

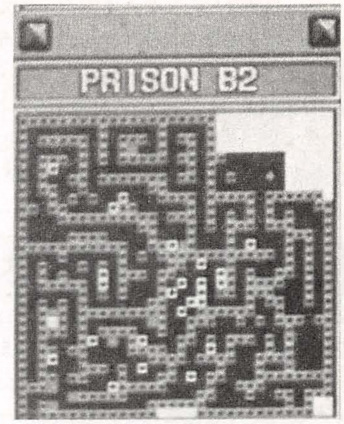
オートマップを活用せよ

『ブランディッシュII』の迷宮には，とおり抜けられる壁や破壊できる壁によって巧みにカムフラージュされている部分がある。これによって大事なアイテムを見落とすわけにはいかない。そこで，画面の左下にあるオートマップに注目してほしい。

たとえば，どうしても行けない空間がマップの中に現われた場合，どこかの壁が壊せる可能性が高い。また，壁に見えてもマップ上に通路として描かれていたら，そこがとおり抜け可能な壁である証拠なのだ。

さらに，オートマップは自分で描き込みができる。これを用いれば，そこら中に散らばっている落とし穴の位置を記しておくことができてたいへん便利。

見やすいマップを目指すなら，最低でも階段，店，通り抜け可能な壁くらいはチェックしておこう。



▲これは筆者が描き込んだマップ。落とし穴などがわかりやすいでしょ？　これを参考に美しいマップを作ってくれ。

バランスよく鍛えたい人は…

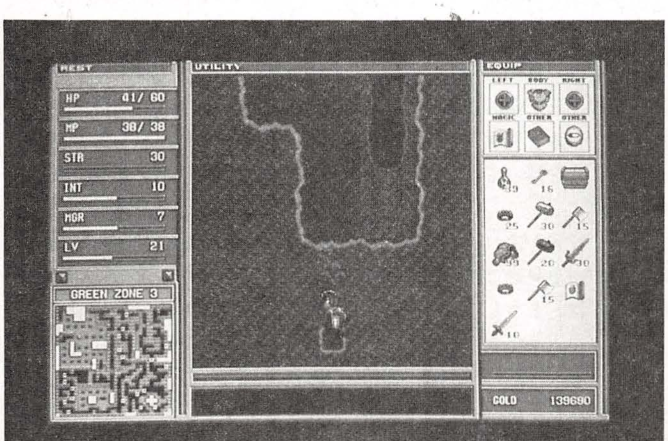
このゲームには，STR（腕力），INT（魔法の効果），MGR(敵の魔法に対する耐久力)の三つのパラメータがある。

STRについては先ほど述べたとおり，相手にダメージを与えた回数によって増加するので，「弱い武器(素手)で戦っていれば増える」という結論になる。

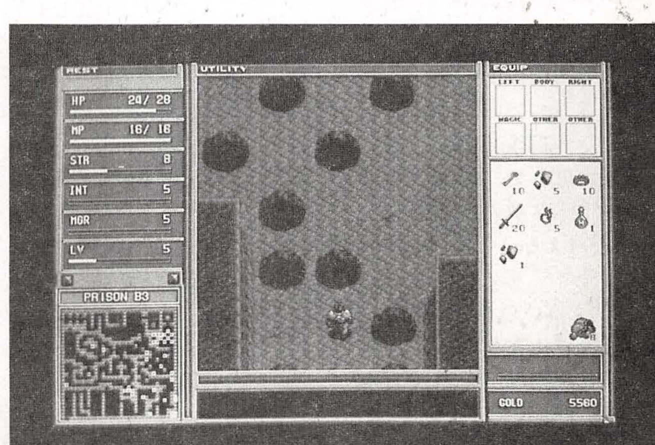
問題なのは残り二つだ。はじめて魔法が手に入るのはCAVE B2だから（ファイアの魔法）INTを鍛えるのはそれからになる。MGRに関しては，CAVE B1に魔法を使う敵が出現するものの，そこで得られるMGRの値はハッキリ言って「大したことがない」。

よって，序盤はSTRだけが上がっていきがちなのだが，バランスよく鍛えたい人のために，わずかながらもINTやMGRを増やすコツを伝授しようではないか。

前作をやった人ならわかると思うけど，このINTという値は強敵に魔法をかけるほど



▲前作では鬼のようにうっとおしかったコウモリも，盾を前後に構えればこのとおり。攻撃力も小さすぎず大きすぎず，キャラを鍛えるのにはもってこいなのだ



▲こういうところで休息すれば大丈夫。ほかにも敵が攻めてこない場所は多数あるぞ。いろいろ探してみよう

上がっていく値なのだ。よって，得られるレベルが高い敵を狙ってファイアを撃つようにするといいだろう。

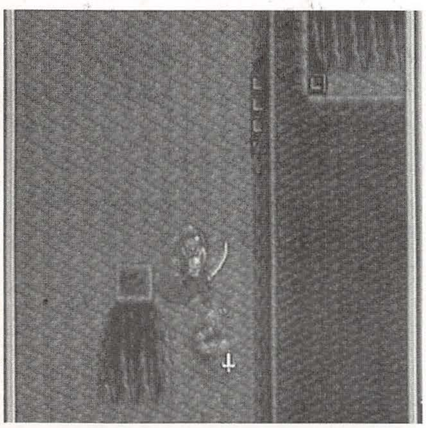
MGRに関しては，ICE ZONEの「アイスファング」という敵が使う「フリーズ」という魔法を受ければ，わずかではあるが上がる。ただ，時間がかかり過ぎるのが難点だが……。

解決！ミニ・レスキュー『ブランディッシュII』

全国の悩めるみなさん，お待たせしました！……というワケで，このコーナーではみんながつまりそうなところを，レスキュー風に解説しよう。これを見てもわからない人は，本物の(？)レスキュー・コーナーに手紙を送ってくれ。なお，質問はこちらで勝手に作っているのであしからずご了承のほどを。

PRISON B2

Q 最初のボスキャラ「デスガード」が倒せない。攻撃力は高いし，防御力も高い。しかも正面にくれば突撃してくるので，うかつに手がだせないし……。どうすれば倒せるのか？



▲デスガードには，横からの打撃が有効。それにしても強い……

A 「デスガード」は序盤にしては強すぎる。かなりの攻撃力を持つうえ，正面にアレスを見つけると突撃してくるため，戦闘後退が通用しないのだ。左にある柱を利用して，横からダメージを与え，再び柱に隠れて敵が横を見せたときにまたダメージを与える……といった戦法をとるしかない。

防御力も高いので，長期戦を覚悟で挑(のぞ)もう。自信がある人は素手で，そうでない人は少しいい武器を使ってもいいだろう。

PRISON

Q やっとPRISONを脱出したのに，また捕まり，今度は「ラクシャーサV2」なるボスキャラと戦うハメになってしまった。最初に武器を選べるのだけれど，ここではどの武器を選び，どんな戦いかたをしたらいいのだろうか？

A 「ラクシャーサV2」は，本文に記した「戦闘後退」を使えば，素手でも倒せる。デスガードの10倍はラクなボスキャラなので，こんなヤツに武器を使うなどもったいない。

とくれば，ここの武器は後々に使うことを考えて選ぶのが得策なのだ。



▲対ラクシャーサV2戦では，戦う前に武器が選べるのだ

パワーナックルやグレートソードは，あとで腐るほど手に入るので避けたほうがよい。バトルアクスは非常に高い値で売れるし，クロスシールドを持って行くと，このあとの洞窟面でたいへん役に立つ。金を選ぶか，実用性を選ぶか，それはキミしだいだ。

CAVE B1

Q 洞窟の中に，立ち止まると足元に穴が開いて落下してしまう部屋がある。この中には重要そうなアイテムがたくさんあるんだけど，拾おうとしてカーソルを「取る」モードに切り替えているうちに落とされてしまう。ここのアイテムは本当に取れるのだろうか？　それとも，ただのダミーなのだろうか……。

A 確かにここには，金塊などが落ちているほか，超重要アイテム「異次元箱A」が手に入る。これを持っているかいないかでは天と地の差だ。

ただ抜けるだけなら，多少腕に覚えがあれば何とかなる。だが，「異次元箱A」を見過ごして先へ進むのは愚の骨頂だ。では，どうしたら穴に落とされずに，アイテムを入手できるのだろうか。

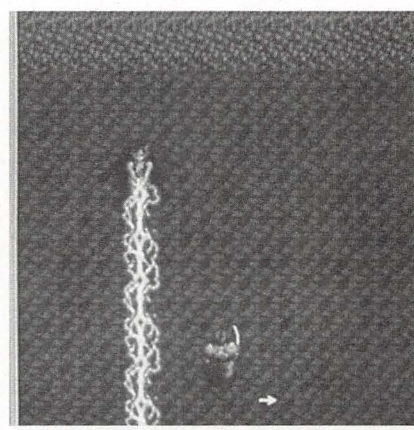
じつは，ここには大きな盲点があるのだ。普通の床は足元に穴が開いてしまうんだけど，アイテムが置かれている床ならば，いつまで乗っていても何も起こらないんだ。そこで，目指すアイテムの上に乗ったら，そこで



▲アイテムの前でグスグスしていると床に穴が開いてこのとおり

「物を取る」モードにして後退し，アイテムをつかんで逃げればいいのだ。また，休息中も落ちないので，うまく利用しよう(卑怯……)。

Q ボスキャラの「妖神」が倒せない。画面外からも撃ってくる稲妻のビームにすぐにやられてしまう。そのうえ，ダメージを与えるとワープするし，まだアレスさえ持っていない「サンダーの魔法」まで使ってくるし……。



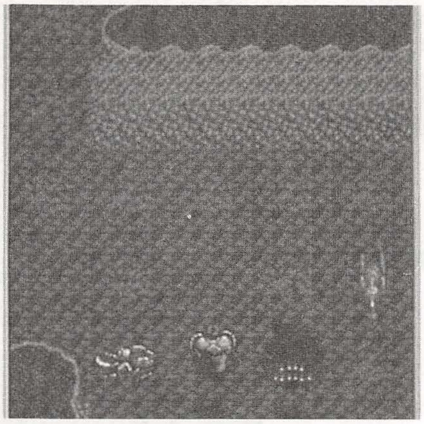
▲妖神の稲妻攻撃は強力。しかし，かわすのは意外とラク

A 基本的には奴の歩いてくるルートの横で待ち伏せし，横から攻撃する。ただ，一撃与えるたびにワープするので，その後の反撃には気を付けよう。妖神の攻撃は強いが，攻撃を見切れば横歩きでかわせるぞ。サンダーの魔法は近付いたときだけ撃つので，その前に攻撃すればいい。

外道な手段としては，いったん戦場を脱出して休息するというワザもあるぞ。

CAVE B2

Q 歩いているとすべってしまう床があり，まるでベルトコンベアーのごとく落とし穴に放り込まれてしまう。しかも落とし穴のダメージが大きく，2度も落ちると死んでしまう。ここには何かあるの？



▲この妙な色の床が，このフロア攻略のカギを握っている

A ここでは，それぞれの「すべる床」の行き先を把握することが大切だ。それにはどうしても，オートマップとは別に自分でマッピングをすることが必要だろう。まず「すべる床」の位置だけをチェックし，つぎにその連携を調べてみよう。ここで，連続して落とし穴に落ちないように注意すること（ダメージが大きいのだ）。

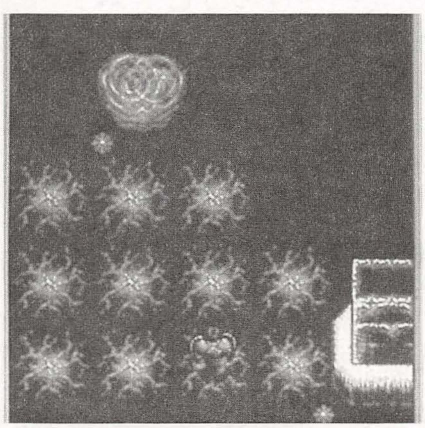
なお，ここではスイッチひとつと大木槌，それに合鍵を見つけることができるぞ。

ICE ZONE

Q 氷の面まできたのですが，床が見えず，落とし穴に落ちまくっている。その下のGREEN ZONEも歩きつくしたが，まだ未探索地域がだいぶあるようだ。ここからゲームが先に進まないが，何かいい方法はあるのだろうか？

A 序盤最大の難関，ICE ZONEでは，床下が見えない。しかも階下に落ちる穴がボコボコ開いているという地獄の鬼のようなフロアなのだ。

だが，アレスだって負けちゃいられない。鉄球を地面にたたきつけると，写真のように地面にひびが入り，床と穴だけは確認できるようになるぞ。あとはこまめなセーブを駆使して，自分でここと階下のマップを作ってほしい。方眼紙に「どこに穴があって，どこに床があるか」をひとつひとつ書き込んでいくのだ（根気のいる作業だぞ！）。

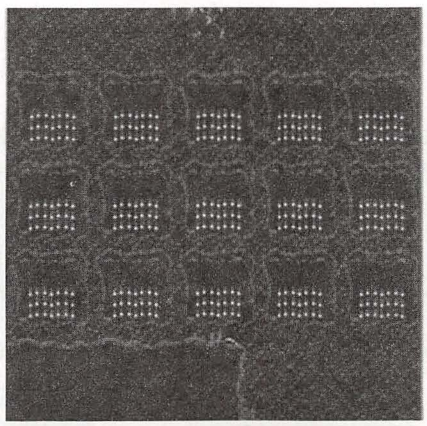


▲鉄球を落として地面がひび割れるところは踏んでも大丈夫だ

そうしたら，ICE ZONEとGREEN ZONEのふたつのマップを比べてみよう。すると，あることに気づくはずだ。そこに新たな道が見いだせるかどうかはキミしだい。何はともあれ，ここは自分でがんばって確認してくれ。

GREEN ZONE 1

Q 「死者の導く道」と石版に書かれた場所はいったい何なのだろう？　この先に何かあるのだろうか。目の前にはスケルトンが歩いているが，落とし穴の列が行く手を阻(はば)んで進めない……。



▲この落とし穴に落ちると，アレスのHPは半分になってしまうぞ

A その向こうのスケルトンに注目してみよう。ヤツさえ倒せば，道が開けるんだけど……さて，どうする？　以前にも一度使われているトリックだぞ。そう言えば前作でも使われていたなぁ。ま，頭を使ってみてほしい。

GREEN ZONE 2

Q 石版に「毒ガス注意」と書かれた場所の向こうにある宝箱を開けると案の定，毒ガスが吹きだしてしまった。中身を取ってトンズラするすべはないのだろうか？　どうやってもガスに巻かれて死んでしまうのだけれど……。

A もちろん，宝箱の中身を取らずに立ち去る手はないぞ。この場面こそ，本文で述べた移動テクのすべてを駆使して突破するのだ！　まずは急いで振り向き，前進できるモードにして，ワナを踏まないようにピョンピョンと……。

どうしても無理なら，途中で薬を使うというワザもあるけどね。



▲フリーズの魔法を手にした瞬間，魔の毒ガスがアレスを襲う！

次回予告!!

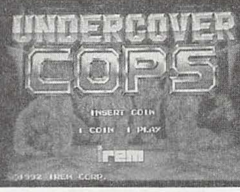
来月はいよいよ，アレスの装備パターンや鍛冶屋の利用法に迫るぞ。七色の装備パターンを持つアレスの戦闘奥義，そして武器を鍛える際の攻撃力上昇データなど，みんなが知りたい情報を満載してお届けする予定だ。期待してくれ！



アーケード・ゲーム・ギャラリー

アンダーカバーコップス

©アイレム



■ はじめに ■

今回のターゲットとなった『アンダーカバーコップス』は，主人公だけでなく，敵キャラクターたちまでが個性派ぞろいで（正確には変なヤツしかいない），このコーナーで紹介するには十分すぎる作品だ。ところが，ゲームが発売された当時，このコーナーは休載中（?）だったのです。ファンのかたがた，ごめんなさい，許してください。と謝ったところで，本題にいきましょう。 **（山中直樹）**

■ ストーリー解説 ■

一大都市・クロノグラードでは，法と警察（コップ）が闇に飲まれ，残骸という名の混沌が，大地への光を閉ざしていた。

かつての統治者である統合軍政府は，謎の地下組織“ザ・ショップ”が派遣する，シティスィーパーに最後の望みを託した…。

登録番号つきの有償の正義，秘密警察（アンダーカバーコップス），ただいま見参!

私はたぶん，だれにも負けない。







プレイキャラクター紹介



シャープエッジの鋼の拳

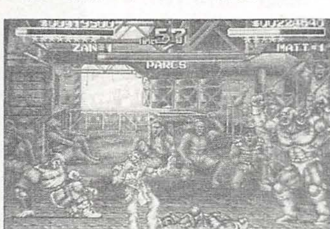
ZAN TAKAHARA ザン高原

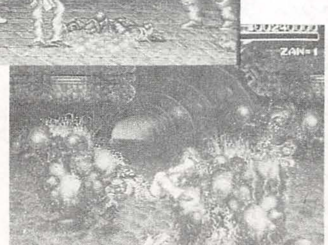
C.S.コード：001
コードネーム：LIGHTNING SLUSHER
出身地：日本
生年月日：2012/01/06（31才）

元全米カラテチャンプだったが，恋人が殺されたことに我を失い，自らの拳（こぶし）で人を殺してしまう。そして，格闘家としての名声は地に落ち，殺人鬼として追われる身となった。

彼の消息は，そこで途絶えている——。





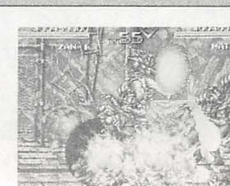


●基本技一覧表

名　称	分　類	操作方法
高角蹴	連続技	Aボタン
正拳突き	〃	Aボタン
後天蹴	倒し技A	遅くAボタン連打
真空投げ	〃　B	速くAボタン連打
兜割り	〃　C	→＋Aボタン
往復掌	接触技	つかんでAボタン
真空投げ	接触連続技A	ジャンプ＋Aボタン
飯綱落とし	〃　B	ジャンプ↓＋Aボタン
巴投げ	〃　C	↓＋Aボタン
後天蹴	垂直ジャンプ技	Aボタン
空手蹴	横ジャンプ技	Aボタン
突進蹴	ダッシュ技	→→＋Aボタン
真空飛び膝蹴	スーパーダッシュ技	→→＋Aボタン
幻影蹴	A＋Bボタン	A＋Bボタン

超必殺技　斬気弾（ジャンプ中に↓↘→＋Aボタン）

両手の拳にすべての気を集中。それによって発生した「スフェリカルフォース」を，敵にめがけて撃ち込む。まさに，「ザン」気弾だ。



◀撃ち込まれた気が，地面で爆発する



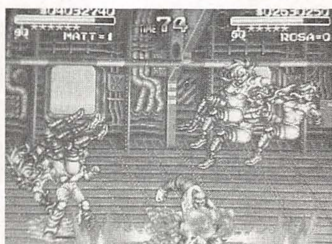
今に見てろよ，はじけるぜ

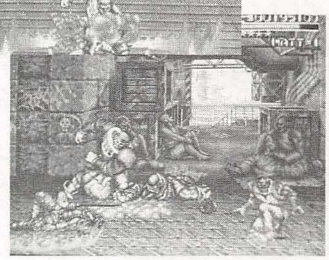
MAT GABLES マット・ゲーブルス

C.S.コード：019
コードネーム：FIRE BALL CLUSHER
出身地：アメリカ
生年月日：2018/07/04（25才）

全米を熱狂させたフットボール・プレイヤーとして「ファイヤーボール」の異名をもっていた。しかし，協会の非合法なワナによって，フットボール界だけでなく，一般社会からも彼の存在が抹消されてしまう。





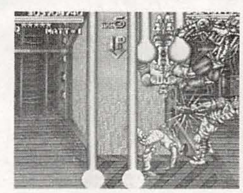


●基本技一覧表

名称	分類	操作方法
マットフック	連続技	Aボタン
マットヘッドバット	〃	Aボタン
マットショルダー	倒し技A	Aボタン連打
マットスルー	〃 B	→＋Aボタン
マットキックオフ	〃 C	Aボタン
マットシェイク	接触技	つかんで→＋Aボタン
マットスパイキング	接触連続技A	Aボタン
マットテーブルリバース	〃 B	Aボタン
マットスパイキングSP	〃 C	↓か→＋Aボタン
マットアーム	垂直ジャンプ技	Aボタン
マットヒールキック	横ジャンプ技	Aボタン
マットタックル	ダッシュ技	→→＋Aボタン
マットボディアタック	スーパーダッシュ技	→→＋Aボタン
マットアトミックタッチダウン	必殺技	A＋Bボタン

超必殺技 マットボンバー（ジャンプ中に↓↑＋Aボタン）

プロテクターに内蔵されたスラスターによって，マットは人間爆弾に。それは，「ファイヤーボール」という彼の名にふさわしい破壊力をもつ。



◀いろいろな意味で、とてつもない必殺技



青い瞳の血の天使

ROSA FELMOND ローザ・フェルモンド

C.S.コード：189
コードネーム：BLUE GALE REVENGER
出身地：イギリス
生年月日：2021/01/24（22才）

刑事として，女として，良きパートナーであったトーマスが，秘密結社「D.A.S.」の手によって殺された。毎夜の悪夢にうなされながらも，悪に対する憎しみの炎は消えることはない。ただいま，恋人募集中。





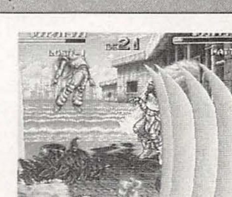


●基本技一覧表

名称	分類	操作方法
サバイバルジャブ	連続技	Aボタン
リベンジャーストレート	〃	遅くAボタン連打
ソニックキック	倒し技A	速くAボタン連打
ソニックスルー	〃 B	Aボタン
ヘアブロウ	〃 C	→＋Aボタン
プラズマブレード	接触技	つかんで↓＋Aボタン
ソニックスルー	接触連続技A	Aボタン
フランケンシュタイナー	〃 B	↓か→＋Aボタン
スーパーソニックスルー	〃 C	Aボタン
ソニックキック	垂直ジャンプ技	Aボタン
バンプー	横ジャンプ技	Aボタン
タイガーテールキック	ダッシュ技	→→＋Aボタン
プシーキャット	スーパーダッシュ技	→→＋Aボタン
トルネードアタック	必殺技	A＋Bボタン

超必殺技 アークセイバー（ジャンプ中に←→＋Aボタン）

彼女自慢のブロンドの髪をなびかせて，風圧の刃を生みだす。それによって発生した超振動の波は，あらゆるものを斬り裂いてしまう。



◀見るからに痛そうな風の刃が駆け抜ける

敵キャラクター紹介



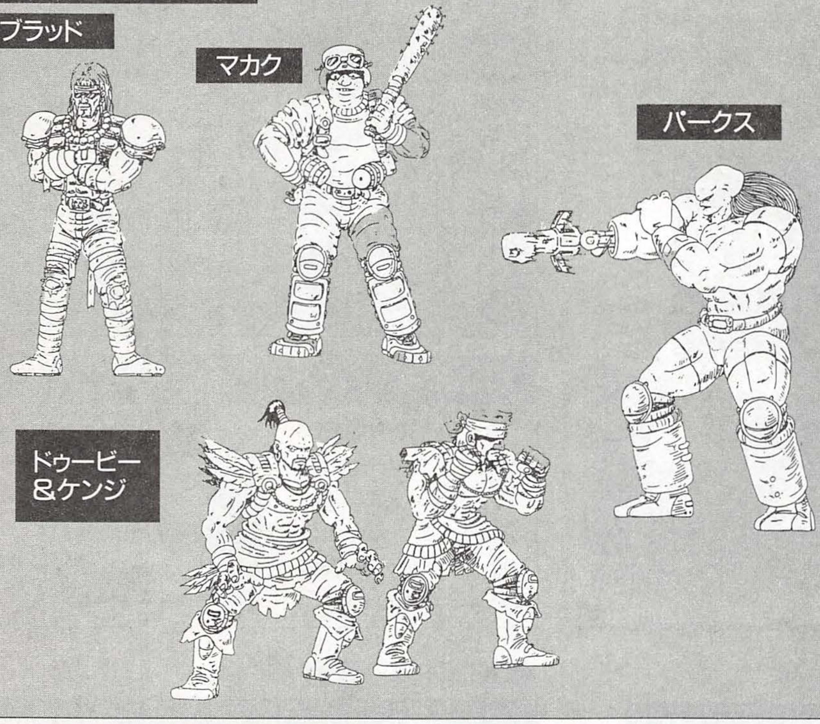
ステージ1

ブラッド

マカク

パークス

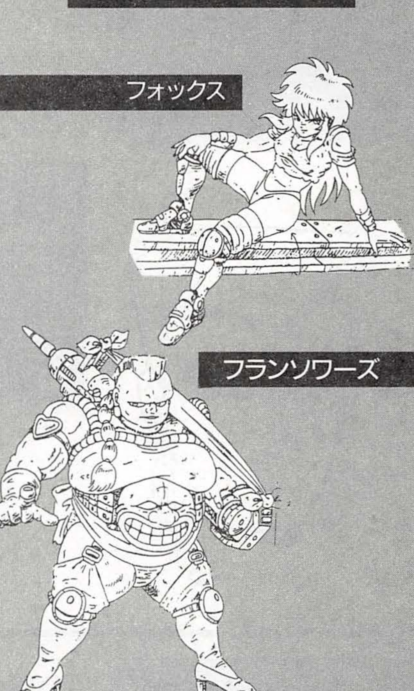
ドゥービー&ケンジ



ステージ2

フォックス

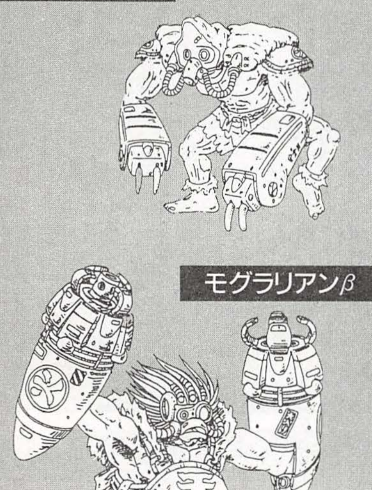
フランソワーズ



ステージ3

モグラリアン

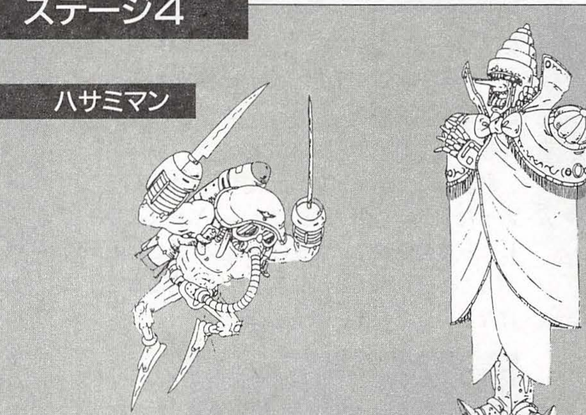
モグラリアンβ



ステージ4

ハサミマン

パルバロッチ



ステージ5

Dr.クレイボーン



◀優秀な科学者だが、危険な思想のため、学会より追放される

D.A.S.（Destroy And Satsujin）を結成する。が，彼が野望を企てるたびに，消防ヘリとジェット機に邪魔されたり，武装警察に追い回されたり，筋肉男に切られたり，古風な爆弾に吹き飛ばされたり，球ころがされて殴られたり，黄色いヤカンになめられたり，麻雀牌にはさまれたり。ま，悪の栄えた試しはないっちゅうこってすかね。（資料より）
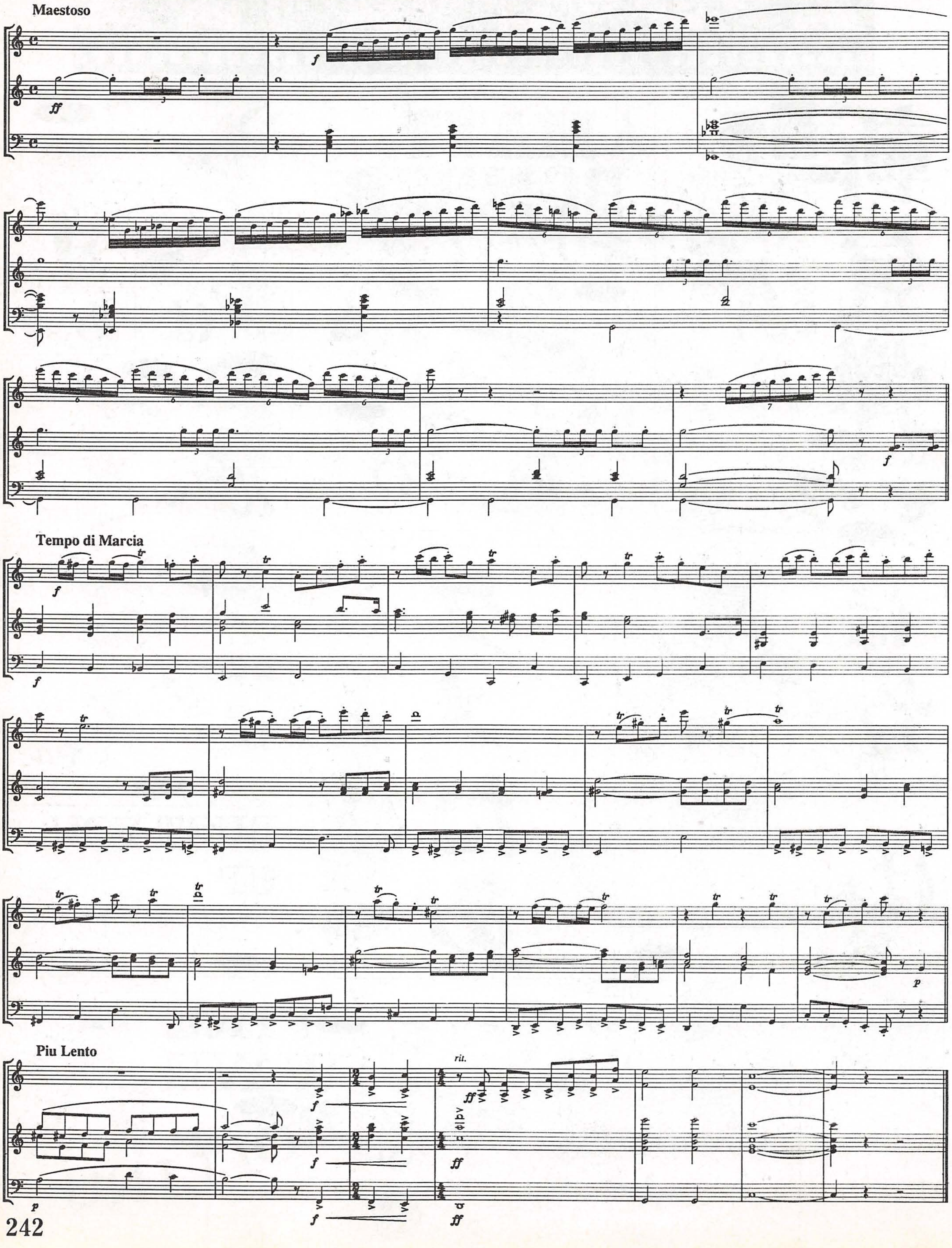
目で学ぶSEコレクション





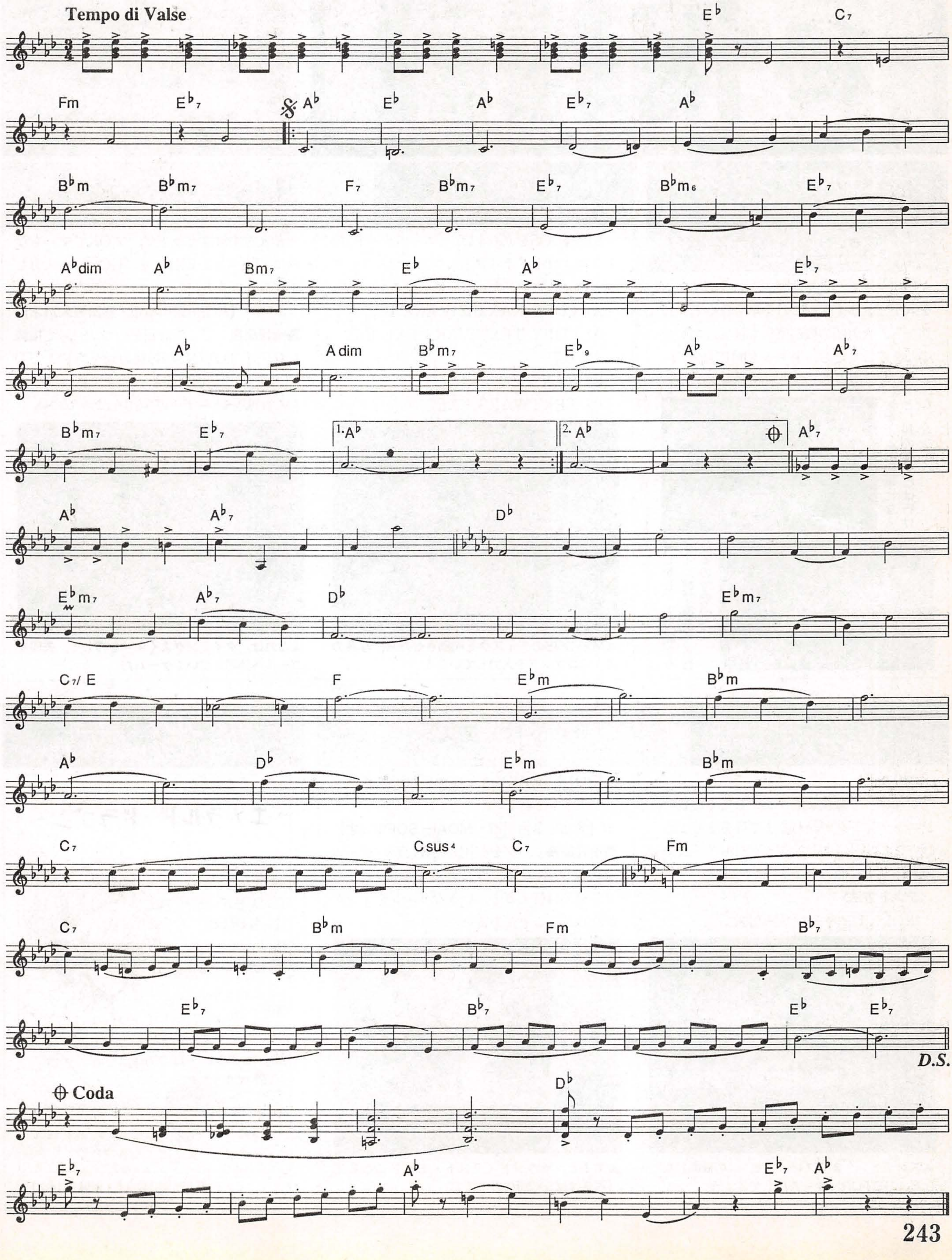
ドラゴンクエストV・天空の花嫁『序曲』

Composed by Koichi Sugiyama



ドラゴンクエストV・天空の花嫁『結婚ワルツ』

Composed by Koichi Sugiyama



ベーマガ ㊙情報局

㊙情報大募集

このベーマガ㊙情報局は，読者のみなさんが創るページです。パソコン・ゲームやアーケード，家庭用ゲームの㊙はもちろん，必勝法などでもOKです。みなさんが発見した㊙をどしどし送ってください。なお，必ずゲームの対応機種，㊙の使用方法や効果をわかりやすく明記してください。

あて先：〒141　東京都品川区東五反田 1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン
編集部「ベーマガ㊙情報局」係

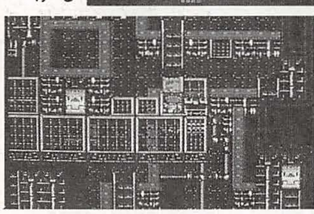
ファイナルファンタジーV
（スクウェア／SFC用）

二つ目の世界地図を発見！

船の墓場で「世界地図」というアイテムを入手できますが，これを取らないで先に進むと，火力船の機関室にも世界地図が登場します。ただし，どちらも同じ地図で，どちらかを取ると二つとも消滅します。



▶ゲームの後半になると，船の墓場には行けなくなるぞ



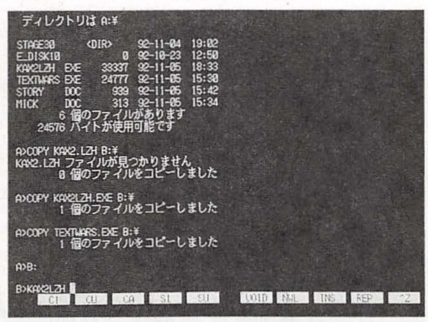
◀しかし，火力船ならゲーム終了直前でも行けるので安心だ

エルムナイト
（マイクロキャビン／PC−9801用）

おまけゲームがあるぞ

MS−DOSを立ち上げ，『エルムナイト』のディスク10をドライブ1に，フォーマットした空きディスクをドライブ2に入れる。そして，

A> COPY KAX2LZH.EXE B:↵
A> COPY TEXTWARS.EXE B:↵
A> B:↵
B> KAX2LZH.EXE↵
B> TEXTWARS.EXE↵

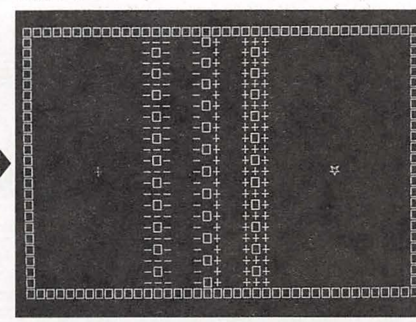


▲MS−DOSのディスクを起動させたら，写真のようにコマンドを入力していこう

と入力すればセットアップOKです。ちなみに，「KAX2.EXE」を「GO↵」と入力して立ち上げると，ゲーム中に音楽が流れます。

【神奈川県川崎市・熊田照久21才】

■**情報局長**：ここで訂正を一つ。4月号で掲載したFM TOWNS版の㊙のコマンドは，「D↵のあとに[2][4][8][6][5]キーを押す」でした。FM TOWNSユーザーのみなさん，ごめんなさい。



▲これは，タイミングよくキーを押して，矢印をゴールへ誘導していくゲームだ

らんま1/2　飛龍伝説
（ボーステック／PC−9801用）

サウンド・テスト

〈やりかた〉

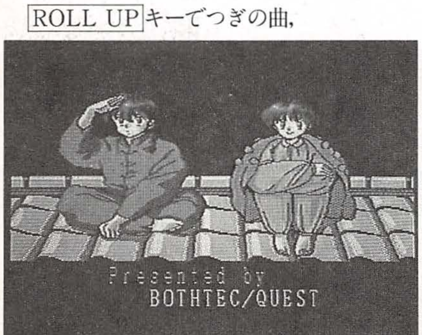
①がんばって最後までクリアしてください。
②エンディングが終わるまで待ちましょう。
③そこで，[RETURN]キーを押してください。画面の左上に曲のタイトルがでます。

〈テスト方法〉

[ROLL UP]キーでつぎの曲，
[ROLL DOWN]キーで前の曲が選べる。
リセットで終了

【愛知県名古屋市・MOAI−SOFT16才】

■**情報局長**：バグを利用した技だが，ゲームを立ち上げているときにディスク1とディスク8を入れ替えると，いきなりエンディングが見られることがあるぞ。



▲エンディングまでプレイして，この画面になったら，[RETURN]キーを押してみよう



▲すると，サウンド・テスト・モードになるぞ（写真はMSX2版のものです）

エメラルドドラゴン
（グローディア／PC−9801用）



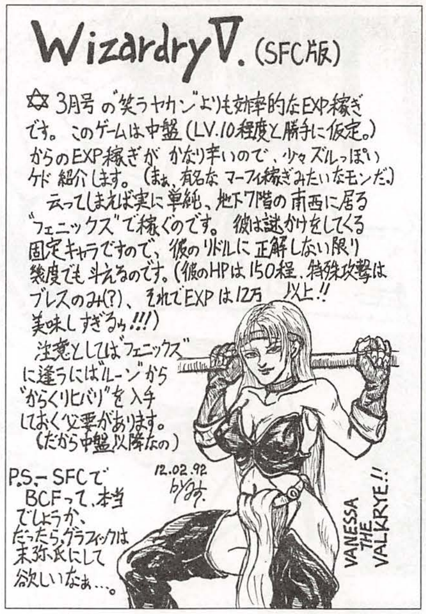
【東京都品川区・水城洸14才】

ウィザードリィV
(アスキー／SFC用)

EXP稼ぎ，シークレット・ドアほか



【埼玉県所沢市・TKN16才】



【東京都練馬区・正覚坊蓑亀？才】

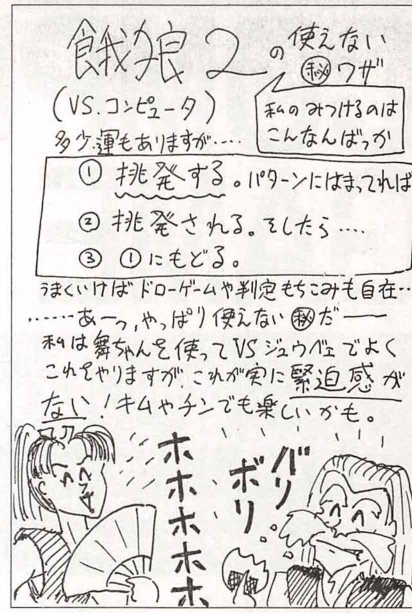
☆全モンスター＆ミュージック一覧☆

このゲームをクリアすると，すべてのモンスターとイベントのグラフィック，さらにすべての音楽を聴いたり見たりできるモードが楽しめるぞ。やりかたは，ゲームをクリアした証明となる称号をつけたキャラクターを，訓練所にある名簿の先頭にセットして，リセットする。あとは，アスキーのロゴが消えたあとにスタート・ボタンを押せばいい。

曲は，ミュージックと効果音の２種類があって，セレクト・ボタンで変更できる。

【徳島県板野郡・河口丈志？才】

餓狼伝説2
(SNK／NEO・GEO用)



【神奈川県横浜市・いろせ秋代？才】

■情報局長：一見，役に立たない技だが，考えようによっては，かなりの使い道がある。おたがいに挑発ポーズをとりあって時間切れを待つだけでなく，コンピュータが挑発ポーズをとって無防備になっている間に，攻撃をするといった戦法も有効だぞ。

三國志II
(光栄／PC－9801用)

戦利品一覧表

まず，「10国」に攻め込みます。そして，勝つことができればいろいろな戦利品がもらえます。あとは右の表を参考に！　ちなみに，『～III』のはランダムです。

【埼玉県飯能市・夢現幻妖獣凸凹卍？才】

番号	戦利品	読みかた	静止画	効果
1	玉璽	ギョクジ	印	信頼度・魅力が100になる
2	華陀の医学書	カダノイガクショ	巻物	怪我・病気をしても大丈夫
3	孫子の兵法書	ソンシノヘイホウショ	巻物	知力が上がる
4	太平要術の書	タイヘイヨウジュツノショ	巻物	知力が上がる
5	孟徳新書	モウトクシンショ	本	知力が上がる
6	小喬	ショウキョウ	女	魅力が上がる
7	大喬	ダイキョウ	女	魅力が上がる
8	芻氏	スウシ	女	魅力が上がる
9	弓腰姫	キュウヨウキ	女	魅力が上がる
10	芙蓉姫	フヨウヒメ	女	魅力が上がる
11	倚天の剣	イテンノケン	剣	武力が上がる
12	七星の剣	シチセイノケン	剣	武力が上がる
13	青光の剣	セイコウノケン	剣	武力が上がる
14	青竜の剣	セイリュウノケン	剣	武力が上がる
15	赤兎馬	セキトバ	赤馬	戦場で捕まらない
16	的盧	テキロ	青馬	戦場で捕まらない
17	娘	ムスメ	女	忠誠度が上がる

※17に関しては，呂布が君主をしているモードで，呂布の首を斬ったあと，祝勝会を開いたときのみ入手できる。そのほかのものは，「10国」に攻め込んで勝ったときのみ入手できる。

＊※「呂布」が君主をやっているモードがやってください!!

トキオ
(アートディンク／PC－9801用)

あの電話番号を入力すると…

「トキオテレフォン」で隠しダイヤル番号を発見しました。なんと，アートディンクの電話番号である「279-9392」を入力すると，サウンド・モード（3月号にて紹介）のやりかたを教えてくれるのです。

P.S.ボンジュール！　永田見てるか～い！

【東京都荒川区・横山博文15才】

■情報局長：紹介が遅れてしまったが，ぜひ試してほしい。サウンド・テストにするには，昼間の時間帯にMキーを押せばいい。

AVG, RPG, SLG, ACG……何でもこい!

レスキュー COMPUTER GAME



本コーナーではパソコンや家庭用ゲーム機，アーケード・ゲームなど，CPUを搭載の装置でゲームを楽しんでいる皆さんのためのページです。解けないゲームや，攻略できないゲームについて，先生方がアドバイスしてくれます。きまりを守って応募してください。

桜も咲いて，春まっさかりという感じですが，お元気ですか？　今月もはりきってみなさんの質問に答えていきたいと思います。

普段ならば，ここで「今月のイチおしゲーム」を紹介するところですが，今月から復活の「ファイナル・ステージ」に僕も書かせていただくことになったので，これからはあちらで紹介していきます。毎月楽しみにしていた人(そんな人いるのかなあ)は，ファイナル・ステージを読んでみてください。

それにしても，最近は忙しくて『オウガバトル』で遊ぶどころかレスキューもなかなか書けない状態。『ライズ・オブ・ザ・ドラゴン』のさえき司サン，『D.C.コネクション』のモンゴリアン・ビッチ3世クン（指名してくれてありがとう），『エルヴズ』のEMIサンなどなど，掲載が遅れていますが，もうちょっとだけ待っててくださいネ。

（板場利光）

不思議の国のアリス

Q MSX2用の「パナアミューズメントコレクション」の中に入っている，マイクロキャビンのテキスト・アドベンチャー・ゲーム『不思議の国のアリス』について質問があります。

なんと，ゲームがスタートしてからすぐに，何をどうしたらいいのか，まったくわからなくなってしまったのです（自分がアホなだけなのかもしれない……）。

ドアも小さいドアも開きません。ビンの中身を飲むと自分の身体が小さくなりました。ウサギはどこへ行ったのかわかりません。どうか教えてください。お願いします。

【鹿児島県出水市・FUN？才】

A 少々古いハガキを取り上げてみた。ま，たまにはこういう「古典的名作」にふれてみるのもいいだろう。

この『不思議の国のアリス』は，ルイス＝キャロル原作の，かの有名な作品をもとに作られたテキストAVG。「テキスト」というだけあって，画面には文字しか表示されないので，プレイヤーの想像力が決め手となる。

キミはテーブルの上のカギには気づいているかな？　じつは，これを使ってドアを開ければつぎの場面に進めるんだけど，少々動詞がむずかしいかな？　こんな感じで入力すればOKだ。

例：（英語）　U○LO○K＿DOOR
　　（日本語）カギヲ○○ル＿ドア

あとは手を変え品を変え……いろいろとやってみて！　（隊員No.22・久保田裕之）

キングズ・クエストV

Q レスキュー隊のみなさま!!　どうか僕のあわれなグラハム王に「青マント」をお与えください！

ヘビを追い払って，雪山へ行けるようになったのはいいのですが，マントが手に入らなくて困っています。そのほかのイベントはこなしたつもりですし，とれるアイテムはちゃんととったつもりなのですが……。

同封されていたヒントには「仕立て屋が何か大事なものをなくしていませんか？」とありますが，彼が何かをなくしたようすはありません。以前助けたアリの王様は，山脈について話していたので，砂漠の断崖のあたりをうろついてみましたが，何も起こりません。

どうかくわしいヒントをお与えください！

【滋賀県大津市・田中健一22才】

A 質問の文章のほうはもっと長く，ていねいに書かれていたのですが，スペースの都合で一部省かせてもらいました。じつは，仕立て屋は宿屋に泊まったとき「金の針」をなくしたんだ。なにしろ小さい道具なので，グラハム王の目では発見できない。しかし，キミがあることをしてさえいれば，何者かがそこで助っ人に入り，グラハムに代わって探しだしてくれるはず。

この場面で悩む人は多いけど，あなたの場合はまだ軽症。ここから先もがんばってね。

（隊員No.22・久保田裕之）

ダイナソア

Q ボクはいま，PC-9801版の『ダイナソア』をプレイしていますが，ダリウスの塔で進めなくなりました。

ダリウスの塔のボスである「ダリウス」が倒せないのです。塔の中で仲間がつぎつぎといなくなってしまい，ダリウスと戦うころにはアッシュ1人になってしまいますが，これがまずいのでしょうか？　それとも，何かアイテムが必要なのでしょうか？

久保田様，路頭に迷えるボクを助けてください。お願いします。

【秋田県山本郡・下坂宗範14才】

A 下坂クン，私のことを指名してくれてありがとう！　なんかとてもひさしぶりな気がするなぁ。

ハッキリ言っておくと，この戦闘は「絶対に」勝てないんだ。だけど物語は終わらないので，ここでリセットせずに続けてみよう。誰かがアッシュを起こしてくれるはずだ。

まだ少しだけ先は長いぞ！　がんばれ！

（隊員No.22・久保田裕之）

ハイドライドII

Q レスキュー隊のみなさん，こんにちは。僕はいま，MSXで『ハイドライドII』をプレイしています。地下帝国の1階で鍵を手に入れた段階ですが，ひとつわからない部分があります。

最北東の部分でサーチの呪文を使うと反応するところがあります。しかし，そこを調べたりしても何も起こらないのです。いったいここには何があるのでしょうか？

それとも，ただ光るだけで，じつは何もない「ダミー」なのでしょうか？

教えてください。お願いします。

【千葉県浦安市・K16才】

A 実際にこの『ハイドライドII』には，サーチして光ってもじつは仕掛けがない，といった場所が結構あるんだよなぁ。でもご安心を。この場面には確かに「なにか」がある。

ハッキリ言ってしまうと，そこには，あの『ハイドライド』シリーズお約束の「妖精」がいるんだ。だけど，いま会うのは無理。あるアイテムがなければ会えないのだ。だから，いまは無理せずに先へ進もう。彼女の力が必要になるのはゲーム終了直前なんだから，あせらないことだね。

(隊員No.22・久保田裕之)

ハイドライドIII

Q 僕はPC-8801シリーズの『ハイドライドIII』をプレイしています。最後のボス「ガイザック」を倒したのですが，エンディングにでてくるアイテム・リストについて質問があります。

これによると「銀製の剣」と「ニベアンクリーム」と「T&Eパック」という三つのアイテムがあるらしいのですが，どこにあるかわかりません。どうか教えてください。

P.S.

1月号の名無しのドンベエは僕です。

【兵庫県神戸市・宮崎康太郎10才】

A 「銀製の剣」は，キミの運がよければ水のお城で手に入る。というのも『ハイドライドIII』には，このアイテムが手に入るバージョンと絶対に手に入らないバージョンがあるらしいのだ。

「ニベアンクリーム」はいくら探してもないはず(キッパリ)。

これについては，ゲームに入れるのを忘れてたそうで……合掌。

残りの一つ「T&Eパック」は，ハーベルの塔の40～50階のどこかにある……とだけ言っておこう。まぁがんばって探してくれ。

(隊員No.22・久保田裕之)

Q 僕はいま，PC-8801版の『ハイドライドIII』をプレイしています。現在，森の街にある「禁断の洞窟」を探索しているところなのですが，B2Fまでやってきて迷ってしまいました。

聖なる光を探しているのですが，どうも同じところをぐるぐる回っているような気がするのです。いったいどこにあるのですか？

現在のレベルは24です。どうかレスキューしてください。ヨロシクお願いします。

【栃木県佐野市・阿部智巳15才】

A 聖なる光は合計10か所あって，それぞれの階に5か所ずつ存在する。その全部の光を浴びないと，この禁断の洞窟はクリアできないんだ。したがって，B2Fにも5か所あるんだけど，「ここにあるんだよ」というワケにもいかないので，探すうえでのヒントを二つ記しておこう。

一つは「すべての聖なる光は，行き止まりにある」ということだ。そしてもう一つは，「通れる壁を探せ」ということ。とくに後者は，左右の移動をしているときに上下の方向キーを入れないとわからないので，注意が必要だ。

(隊員No.22・久保田裕之)

ウィザードリィ

Q とても古いんですが，PC-9801版の『ウィザードリィ』で，B1FにあるKEY OF BRONZE（青銅の鍵）を取ることができず，困っているところです。

まだ初心者なのでわからないことが多いです。だけどKEY OF SILVER（銀の鍵）は取りました。現在のところレベル6ですが，ほかにやることがあるのでしょうか？

というわけで，どうかレスキュー隊のみなさま，よろしくお願いします。

【東京都八王子市・HELP ME13才】

A 『ウィザードリィ』かぁ。私も昔はずいぶんとハマッていたものさ。初心者の頃ってのは，何かとわからないことが多いんだよね。よし！ ここはひとつ，初心に戻って説明するぞっ!!

B1Fの中央部をひたすら東へ東へと進んでいくと，ワープによって扉だらけの空間に運ばれるのはご存じかな？

お目当ての品物は，このあたりをキチンと調べれば，きっと見つかるはず。気合いを入れて探すべし。

ただし，そのままでは「？KEY」と表示されているだけで，何の鍵だかわかりゃしない。そこで，アイテムを鑑定できる職業のキャラクターに鑑定させるワケだ。別にボルタック商店で鑑定してもらってもいいけどね。

(隊員No.22・久保田裕之)

エグザイルII

Q レスキュー隊のみなさん，はじめまして。少し古いゲームですけど，日本テレネットが発売した『エグザイルII』について質問があります。

最終面のシッキムでユーグ・ド・ペインに会い，彼の言うとおりに曼陀羅図を二つ，しかるべき場所に供えて洞窟からでると，彼はもはやそこにはいませんでした。しかも，他の人はすべて人形だったのです。

ユーグ・ド・ペインはどこに行ったのでしょうか？ 教えてください。

【大阪府高石市・大寿山スーパー14才】

A 二つ目の曼陀羅図を供えたとき，「俺は白い部屋にいるぞ!!」とユーグの声がしたのを覚えているかな？キミはたぶん，この「白い部屋」がわからないんだと思うけど……。

まぁ，ここはエンディング直前だから自分でがんばってほしいんだけど，せっかく載せたからには，進む（迷う）ためのヒントだけでもサポートしておくぞ。

まず，迷路（？）に入ったら，左上のほうにある落とし穴を見破り，その下の入口に入ろう。そこからえんえんと進み続けるワケだが……注意が一つ。それは「"上か下か"で悩んだら，下へ進め」ということだ。まぁ，大した分岐点もないし，大丈夫だと思うよ。では，エンディング目指してLet's go！

(隊員No.22・久保田裕之)

ソードダンサー

Q PC-9801版『ソードダンサー』をプレイしているのですが，ムグルの洞窟でつまってしまいました。

洞窟内の宝箱の中に「最初は右，忘れるな」というメッセージの書かれた紙が入っていたのですが，なんのことだかわかりません。

最初にトゥーラの街に行かなければならないのでしょうか？ どうか教えてください。よろしくお願いします。

【鳥取市・匿名希望15才】

A この洞窟の中に，3本の鎖があるのには気づいているかな？ じつはこれ，ある順番で引っぱると先への道が開けるというもので，「最初は右」というのはこれに関係することだったんだね。

ちなみに，この仕掛けには制限時間があり，ぐずぐずしていると鎖がもとに戻ってしまうので，急いで鎖のところまで行く必要がある。どうすれば良いかは……わかるよね。

(隊員No.22・久保田裕之)

ディガンの魔石

Q ボクはいま，かなり古いゲームとなった『ディガンの魔石』をやっていますが，先へ進みません。

エドナの町で施政者カロンに会い，タオ・ホーを救出しに竜の結界へやってきました。そこで彼の隠れ家を発見したのですが,「竜樹の森に引っ越した」というはり紙がしてあったのです。

それで，それらしいところを探したのですが見つかりません。

どうかどうか御教授を！

【茨城県勝田市・字が汚くてごめんなさい？才】

A 『ディガンの魔石』の中では，広いフィールドに敵がワラワラとでてきて，『イース』(『サーク』でも可) の草原地帯をホウフツさせる「竜の結界」のシーンでの質問だね。

さて，問題の「竜樹の森」というのは，隠れ家がある場所と同一のエリア上にある，木がたくさん生えている場所のこと。その木のうち1本だけが，タオ・ホーの隠れ家になっているので，敵をひたすら避けながら，ひとつひとつの木を調べていこう。

手がかりがもっとほしい？

そうだねぇ，木が密集しているところよりも，まばらに生えているところを調べたほうがいいかもね。あと，木は必ず見上げるようにして調べること！

これを忘れないようにね。

(隊員No.22・**久保田裕之**)

Q 以前にアーテックから発売されたPC-9801版『ディガンの魔石』について質問があります。

タオ・ホーと一緒に竜の結界の奥深くまで行きました。そして，ついに黒ドラゴンに会ったのですが「白銀のコインをくれたら，よいことを教えてやろう」などと言われてしまい，困ってしまいました。

「白銀のコイン」とはいったいどこで見つかるのですか？

教えてください。

【奈良県大和高田市・福井訓寛16才】

A この黒ドラゴンへの道はかなり遠かったでしょ？それなのに，コイツは白銀のコインを持ってこないと，会話すらしてくれないんだからなぁ……。

ところでキミは，コイツの言葉を聞き取るのに必要な「ロドル語の聖書」があった場所を覚えているかな？

じつは「白銀のコイン」も似たようなところにあるんだよ。

まずはあの街に戻り，未探索の場所をよく調べてみよう。まだ先は長い！

(隊員No.22・**久保田裕之**)

イース

Q MSXで『イース』をプレイしていますが，ダームの塔で行きづまってしまいました。理由は二つです。

①ヨグレクス&オムルガンが倒せない！
②バトルシールドが見つからないっ！

私はハッキリ言ってアクション系が苦手で，とくに『イース』のデカキャラでは，カマキリのボス，ピクティモスにまるまる2日もかけてしまいました。けっこうデカキャラが連続してでてくるので頭が痛いです。

どうかコツなど教えてくださいっ！

【香川県高松市・野澤麻衣12才】

A ハッキリ言って，バトルシールドがないと，ヨグレクス&オムルガンを倒すのはキツイはずだぞ。

これは岩でできたボス，コンスクラードのいたフロアの一つ上の階の宝箱にて手に入るんだ。

だけど，セーブした場所によっては，戻れない場合もある。その場合，最初からやり直すか，このまま続けるかはキミしだいだ（完全にハマリってワケじゃないけどね……)。

では，ヨグレクス&オムルガンを攻略してみよう。まず，注意しなくてはならないのが，ダメージを与えられるのはヨグレクス（赤い顔）だけだということ，そして一撃を与えると，ヨグレクスとオムルガン（青い顔）が入れかわってしまうということだ。

必勝法としては，この2匹の顔が重なったとき，左右にアドルを動かしてダメージを与えることかな。これなら連続的に打撃を与えられるからね。

あとは，とにかく火の玉に当たらないことだけを心がけよう。がんばれ！

(隊員No.22・**久保田裕之**)

■**板場**：部屋の右下&左下のすみは安全地帯になっているので，あぶなくなったら1度避難して，体制をたてなおすといいよ。

ブランディッシュ

Q PC-9801版『ブランディッシュ』のFORTRESS・1Fの床のスイッチのからくりが解けません。

スイッチは，押す順序があるのでしょうか。それとも，ひたすら押してワープゾーンが出現するのを確認しながらやるとかしなけりゃならないんでしょうか。

また「怪しきもの」を見定め，北へ向かって……とありますが，それは「柱から北へ向かって」なのか，「柱へ向かって北」なのかわかりません。「怪しきもの」とは，中心くらいのところにある柱だと思っています。

【千葉県船橋市・“金時”19才】

A 柱がたくさんある大広間の周囲をスイッチの群れがおおっているこのフロア。そのスイッチのひとつでも押すと，広間の柱がひとつを除いて動くんだけど……仲間はずれはいないかな？

キミの推測でほぼ正しいと思うけど，念のため。

「怪しきもの」を見定めたら，「北に向かい」手をかざすんだから，当然，柱の南側に立つことになるよね。あとはいろいろやってみれば道は開けるだろう。柱に体当たりして何とかしようと思っているうちはアマイぞ。

(隊員No.22・**久保田裕之**)

トキオ〜東京都第24区

Q 猪野さん，こんにちは。僕はいまアートディンクの新作・都市開発シミュレーション『トキオ』(FM TOWNS版)をプレイしています。土地を整備して道路を作り，公共施設をたくさん配置したものの，どうも人の集まりが悪いようです。

僕の友達もPC-9801版でプレイしているのですが，それと比較すると，僕のほうが人口の伸び率があまりよくないのです。ひょっとして，TOWNS版は人口増加率が低く抑えられているのでしょうか？心配で心配で夜も眠れません。「そんなことはないよ」と友達はいってるのですが……。

【群馬県前橋市・小笠原利依21才】

A まず，小笠原クンの心配はまったくの取り越し苦労だということを言っておこう。PC-9801版もTOWNS版も仕様はほぼ同じ。ゲームのデータ的なもののちがいはまったくなく，すべてのテクニックがそのまま使えることを断言する。

さて，人口増加率が低いということだが，その原因はいくつか考えられる。その一つが，税金が高すぎるということだ。税率は0〜50%の範囲で変更できる(ただし0%にするためには，条約の改正が必要である)が，極端な話，税率を50%にしてしまうと，新たな入居者が現れることはほとんどない。住民を増やしたければ住民税を，働き場所を増やしたければ法人税を下げよう。

また，地球とトキオを結ぶ旅客シャトルの本数が少ないと，入居者はなかなか増えないぞ。本数を増やし，乗りやすいように運賃や宇宙港利用税を下げよう。

税率で入居者の数が決まるということは，逆に考えれば税率を上下することで，入居者数を調整できるということである。このテクニックをうまく使えば，バランスのよい都市造りができるようになるぞ。

(猪野清秀)

信長の野望・覇王伝

Q 光栄の最新作『信長の野望・覇王伝』についての質問です。戦闘で隣接国を打ち負かして占領し，新たな武将を配下にしました。けれど，『覇王伝』では「忠誠度」がないので，その武将がどれだけ自分に忠誠を誓っているのかわかりません。せっかく優秀な武将を配下にしても，前線で使うのがこわくてこわくて……おそるおそる戦闘に参加させています。

だいたいで構いませんから，武将の忠誠心がわかる方法はないでしょうか？

【東京都杉並区・**中村篤志17才**】

A 「人間の忠誠心など，本来は数値で表すことなどできるワケがない」と思っていた人にとっては，『覇王伝』のシステムを快(こころよ)しとしているだろうが，そうでない人もいる。いままで存在していたものが急になくなると，不安を感じる人が多いのも事実なのである。

さて『覇王伝』に登場する武将の忠誠度だが，「おおまか」に推(お)し量(はか)ることができる。それは，1ターンに貯(たま)る「気合い」の量だ。1ターンにつき1～5の範囲で「気合い」は増えていくが，その量が多ければ多いほど，大名に対して忠誠を誓っているといえるのだ。

また，褒美(ほうび)を与えたときのコメントにも注意してほしい。忠誠心が低い武将だと，不平不満を言う場合もあるからだ。

忠誠心が低い武将を手元に残すためにはどうしたらいいか？答えは簡単。金なり所領なりの褒美を与え，忠誠心を高めればいいのである。ただし，同じ国にほかにも武将がいるのに，特定の武将ばかりに褒美を与えていると，他の武将がやきもちを妬(や)いて，忠誠心が下がる場合があるので注意せよ。

（**猪野清秀**）

Q 『信長の野望・覇王伝』の質問をします。いま，上杉謙信でプレイしているのですが，プレイがあまりうまくないので，時間がかかってしまい，もうすぐ謙信自身が死んでしまいそうなのです。跡継(あとつ)ぎには史実どおり上杉景勝を指定するつもりですが，親の謙信と比べて能力値が低すぎるのが気になります。

彼にこのまま上杉家を継がせてしまっては，家臣の忠誠心がグンと下がってしまうような気がするのです。

前作のように，武将を教育したり茶会を開いて能力を上げる方法が『覇王伝』にはありません。

どうしたら景勝に跡を継がせても問題ないようになるでしょうか？

【新潟市・**上杉謙信大好き21才**】

A 前作の『武将風雲録』ほどの効果はないが，『覇王伝』においても武将の能力値を上げる方法は存在する。時間と金と手間がかかるので，跡継ぎぐらいにしか実行できないのが残念だが。

その方法とは，茶器や武器などの高価なアイテムを褒美としてその武将に与えることだ。例えば武器を与えると，その武将の戦闘値が上がるというように，アイテムの種類や値段によって能力値がわずかだが上昇するのだ。

具体的にどのアイテムがどの能力値をどれくらい押し上げるかはここでは述べないが，気長に与え続けていれば，跡継ぎ武将も立派な能力を持つようになるだろう。

（**猪野清秀**）

大航海時代II



【宮城県仙台市・**迷えるシロちゃん？才**】

A 前作の『大航海時代』もよかったけど，『II』はますますイカすSLGになったよね。なにせ選べる主人公が6人。最低でも6回は楽しめるんだから，これはもうプレイするっきゃない！

さて，シロちゃんさんが悩んでいる点は，じつはエルネスト・ロペスでプレイした人なら誰でも悩む問題なんだね。日本列島はあるし，酒場の情報で長安・堺・長崎の情報は手に入るのに，その場所へ行っても何も見つからない。「バグか？」とまで思うかもしれない。

じつは，この3都市を発見できるようになるには，あるフラグを立てる必要がある。具体的に何をすればいいのかは，ここではあえて書かないけど，とにかく世界地図を完成させてヨーロッパ周辺の港に出入りしよう。君の古くからの副官である某氏が，君達に夢を語ってくれるぞ。そこから最後の航海がはじまるのだ。その航海の行き先はどこなのか？そしてそこには愛しのパウラちゃんの故郷はあるのか？それは君自身が確かめてくれ。

……まあ，パウラちゃんの顔を見れば，どこの出身かはだいたいわかりそうなものだけどね。エンディングは目の前だぞ！

（**パウラちゃんかわいい☆猪野清秀**）

スカイミッション（SFC）

Q スーパーファミコンの複葉機SLG『スカイミッション』の質問です。いよいよ最終面となり，噂の赤い敵，レッドバロンと遭遇(そうぐう)しました。ここで僕は，いままでの空中戦と同じく，逃げまくって時間切れを狙ったのですが，20分ほど逃げてもゲームが終わりません。いままでの空中戦では，5分前後逃げていれば，時間切れで自動的に空中戦は終了したのに……。

これまでのマップで，ある程度撃墜していないと，最終面は終わらないようになっているのでしょうか？

【大分県別府市・**後藤高志？才**】

A 残念ながら，最終面の空中戦だけは，時間切れによる勝利を狙うことはできない。一緒に登場するザコ機は時間が経(た)つと帰還してしまうが，最終にして最大の敵である赤い複葉機（レッドバロン）だけは，絶対に逃げないのだ。つまり，この赤い敵機を撃墜して，はじめてエンディングを迎えることができるのである。

また，プレイしていればわかると思うが，この赤い敵機は，自分の愛機であるキャメルよりも，スピードや旋回力など，さまざまな点において優れている。プレイヤーに有利なのは，これまでのマップで培ってきたテクニックだけだ。すべての技を駆使して，この赤い奴を撃墜するのだ！

（**猪野清秀**）

■板場：というわけで，今月はここまで。また来月お会いしましょう！

応募のきまり

質問は1人1シーンにかぎります。
ハガキで応募してください。ジャンルは問いませんが，最初に「AVG」「アーケード」など，ハッキリ表示してください。機種やタイトル，そして体験や失敗したようすを具体的に書いてください。
イラストつきの応募は，タテ書きで，ハガキに黒インクで書きます。左上には2×2cmのスペースをあけておいてください。
宛先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「レスキュー！COMPUTER GAME」係



読者の意見
ホンキでPlay ホンネでReview!!

こんにちは，大出綾太 です。

今月は，読者アンケートのことで，みなさんにちょっとお願いがあるんです。

山下さんの「ホンキ・ホンネ」が復活したため，ベーマガ内に“ホンキホンネ”が二つになってしまったんです。そのため，アンケートハガキに「ホンキホンネ」と書いてあると，どちらのコーナーなのかわからないそうなんです。

というわけで，勝手ながら，ここで略称を決定させていただきます。山下さんの「ホンキ・ホンネ」は，そのまま“ホンキホンネ”，そしてこちらのコーナーは“読ホン”と略してください。

ここだけの話，読ホンも俺コレのように人気第1位を狙ってるんですよ………。

あ，やっぱり3位くらいにしておきます，謙虚に(笑)。

今月のタイトルは仙台市・シロちゃんさんです。それでは“読ホン”です。

『ストII』ローカル・ルールの提案

『ストII』は，麻雀みたいにはできないもんでしょうか？

麻雀は競技団体により，地方により，あるいはメンバーの好みによっていろんなルールで楽しまれています。ですから，ゲーム開始時には，対戦メンバー間でルールを確認しあうのが慣例です。

また，麻雀技術そのものについては初心者から上級者までさまざまですが，「こんなルールを支持するとは初心者め」といったルールによる差別感は基本的にはありません。なぜなら，どんなルールを採用してもそれなりにゲームはむずかしく，またおもしろくなるからです。

『ストII』においても，たとえば「ハメ有り」「ハメ無し」とか「ルール」を確認してから対戦できれば，みな楽しく遊べるのでは，と思うのですが。

具体的には，ハメ肯定プレイヤーは「ハメはどうします？」と軽く尋ねるというのをマナーとして心がけては，と思います。

どんなゲームにもオプション・ルールというのはあって，参加プレイヤーがおもしろいと思えば採用すればいいし，その採用のしかたでバカにされたり卑怯者よばわりされたりすることは，普通考えられません。

『ストII』のハメ技も，おもしろいと思う人とそうでない人がいる以上，オプションとして考えたほうがよいのでは，と思います。大事なのはプレイヤー全員が納得したルールのもとでゲームを開始するということです。そう考えれば，ハメが「良い」とか「悪い」とか，「許される」とか「卑怯」とか「恥ずかしい」とか，そんなにむずかしく考えなくてもいーじゃない，とボクは思うんですけど。

【東京都小金井市・ハニーパイ31才】

■大出：ハニーパイさんは，『ストII』をやったことがないそうです。「第3者的意見も役に立つかしら，と思って」投稿してくださいました。きつい言いかたになってしまいますが，そういった取りきめができるのなら，とっくにハメ技についてはなんらかの決着が着いているハズなんですよね。ハニーパイさんの「ゲーセンのゲームって，基本的に無口なものだから，なるべくみんな会話したほうが楽しみも増すし，人間味のある遊びかたになると思うんですヨ」という追伸が，この問題を一言で表わしているように思います。

キャラにプレイヤーの個性を込めたい

いま，ボクは『ザナドゥ』(最近めっきり88ソフトがでなくなったので，TAKERUで買ってきました) をやっています。『ザナドゥ』をやっていて気づいたのですが，最近のCRPG (コンピュータRPG) は，システムが単純すぎます。『ザナドゥ』と最近の『ドラクエ』型のCRPGを比べてみると，なぜかリアルタイム・ゲームである『ザナドゥ』のほうが，パラメータが多いし，ダメージ計算などが緻密なのです (とくに攻撃する方向などでダメージが変わる，というのは感動モノでした)。

CRPGの長所は，テーブルトークではやってられないような，複雑で面倒な計算をコンピュータにまかせて，緻密でリアリティあふれるプレイが楽しめる，というところにあるのではないでしょうか。それなのに最近のCRPGは，テーブルトークよりも単純な計算しかしていないような感じがします。

それから，キャラクターのパラメータに関して，『ザナドゥ』はアイテム1個1個に経験値まであるのに対して，最近のCRPGでは，非リアルタイムのゲームでも，「HP」「MP」「攻撃力」「防御力」などといった，10個にも満たない，よく見かけるパラメータのみというものがほとんどです。

パラメータはキャラクターを成長させていく (これがRPGの楽しみの一つ) うえで，重要になります。キャラクターの育てかたにプレイヤーの個性が表われますが，その個性的なキャラクターを作っている要素であるパラメータの数を減らしてしまっては，もしくはレベルアップしたときに，誰がプレイしていても，パラメータが同じ変化しかしないのなら，自分だけのキャラクターを作ることは不可能になります。これが，4月号ですずなりくるみさんが言っていた，感情移入ができないという原因の一つでしょう。

もし，ゲーム進行とまったく関係のない部分，たとえば，街で毎日おいしい料理ばかり食べていると“舌”というパラメータが増えて(舌が肥えて)，冒険にでたとき携帯食料が食べられなくなるだとか，仕事 (冒険) しないで，飲み食いばかりしていると体重が増える(女性キャラを作ったときには切実な問題) などといったことが起こったら，感情移入度はぐんと高くなるにちがいありません。これこそまさに，ロールプレイング・ゲーム (役割を演じる遊び) だと思いませんか。

ソフトハウスには，自由度の高いストーリーでなく，自由度の高いキャラクター作成を目指したRPGを作ってもらいたいものです。

【愛知県刈谷市・真夏のペンギン18才】

■大出：最近の風潮では，より手軽で，わかりやすいものが受けているようです。そのた

めに，パラメータの数も減ってきたのでしょう。また，シナリオ重視のため，パラメータによる，プレイヤーへの足かせがなくなるように配慮しているのかもしれません。

ただ，この風潮を否定することはできません。手軽でわかりやすくなったおかげで，現在のCRPGの地位が確立したわけですから。

それにしても，最後にでてきた例を読んで，苦笑いをしてしまいました。周囲にまったく同じ状況の人がいるもんで……（苦笑）。

ゲームは“薬”か“毒”か!?

ゲームを否定する意見として「ゲームというものは，あとに何も残らない」というのをよく聞いたりする。たしかにそのとおりで，ゲームをクリアしたからといって，べつにホメられることをしたわけでもないし，形として残ったりするものでもない。むしろ，貴重な時間を浪費してしまうのだから，客観的にみれば“害”と見られるのも当然といえる。

しかしプレイしている人にとっては，必ずしもこの意見は当てはまらない。ゲームとはいったい何か，と問いかければ，ほとんどの人からは「おもしろい」「楽しい」といった答えが返ってくる。つまり本人にとってゲームは有意義なものであり，“害”として受け取っている人は少ないと思う。

なぜこのような差が生まれるのか？　それはゲームというものがメンタルな部分に影響するものだからである。ある人はゲームでストレスを解消する。あるいはストーリーに感動し，ゲームから「なにか」形では表現しづらいものを受け取っているのである。

それは本を読むことにも似ているし，スポーツしたときの爽快感（ちぃとちがうか？）にも似ている。興味がない人には本を読んだり，スポーツしたりすることのおもしろさは理解しがたい。まして「ゲームは悪い」という先入観を持った人たちには，結果が「形」として残らないゲームは「ムダ」なものであり，“害”として見られてしまうのである。

かといってゲームは“薬”なのか？と聞かれても，必ずしもYESとは言えない。長時間画面を見つづければ目も頭も疲れるし，ゲームをすることで逆にストレスがたまることも少なくない。しかも最近は対戦ブームによるマナーの悪さや，熱中するあまりお金を使ってしまったりと，問題も多いのは事実だ。

結論をいうと，ゲームを“害”にも“薬”にもするのは本人しだいという，あまりにも当然の答えになると思う（笑）。プレイして楽しいのも事実だし，決してムダなことをしているとは私は思わない。しかし“薬”というものは量が過ぎると必ず副作用がでるように，ゲームだって程度をわきまえなければ“毒”にだってなりうるのだ。

“薬”の取り扱いにはくれぐれも注意しよう（笑）。

【東京都調布市・LSD使用（うそ）神髄？才】

■大出：薬にも毒にもなる，という結論は，ありきたりですが忘れがちな点ですね。ゲームを非難する人の中には，この点に気づいていない人がかなりいるような気がします。もちろん，ゲームを肯定する人の中にはそういう人はいない，とも言い切れませんが。

私のエンディング考3

RPGなどのエンディングで，ガマンできる限界の時間は，ボクの感覚では15分くらいまでです。それ以上になると，いくら中身がすばらしくても苦痛を感じてしまいます。

これは，ゲームが能動的な態度でする性質のものであることに理由があると思います。たとえ一本道のRPGであろうと，全部のコマンドを試せば必ず解けるAVGであろうと，自分が働きかけなければゲーム内の状況は何も変わってくれません。ところがエンディングになると，プレイヤーは急に何もすることがなくなってしまいます。せいぜいボタンを押して文章などを送るくらいしかできず，ただ画面に流れる絵や文章を見たり，音楽を聴いたりするだけの，受動的な立場に置かれてしまうのです。人間の意識というものは，スイッチを切り替えるようにコロッと変えられるものではありませんから，いままで能動的に意識を働かせていたプレイヤーは，急に与えられた受動的な状況を長時間楽しむことができないのです。

ですから，3月号の大出さんのコメント（ゲームプレイ中に物語が完成するのが理想的）は，まったくそのとおりだと思います。それで，ボクなりにもう一度エンディングについて考えてみました。

今までのRPGは，ボスとの戦いをラスト・イベントにし，その後の展開をエンディングにするパターンがかなり多いです。このパターンだと，ラスト・イベントの印象はとても強くなりますが，反面物語が複雑な場合，ボスを倒しただけでは収拾がつかずに，そのしわよせが長時間のエンディングとなってしまう欠点があります。そういう場合，ボス＝ラスト・イベントにこだわらず，物語を工夫する必要があると思います。

その成功例の一つとして『ソーサリアン』を挙げます。あいにくボクはメガドライブ版しかやったことがないのでその内容を元にしか書けませんが，とにかくこの作品のシナリオ一つ一つの展開はじつに多彩です。いちおう各シナリオにボスキャラは存在するものの，ボスでさえ単なる中途障害物の一つでしかないシナリオもあります。それでも各シナリオを終わらせたのち，どれも劣らぬ充実感を感じさせてくれるのです。そしてエンディングを迎えても，登場人物といろいろ会話を楽しんだり，隠しアイテムを探したりできるので退屈しません。

結局，こうして考えてみると，エンディングを工夫するというのは，作品全体を工夫するのと同じなんですね。

【神奈川県茅ヶ崎市・赤鳥角太？才】

読者間レビュー

『メタルスレイダー・グローリー』

かなり前の話ですが，HAL研究所というゲーム・メーカーが倒産しました。ボクはこの話を聞いたとき，かなりのショックを受けました。ボクは，あのメーカーにかなり期待していたからです。そのきっかけとなった作品が，ファミコンの『メタルスレイダー・グローリー』（以下『メタグロ』）です。

この作品は，ファミコンには珍しく，8メガという大容量を駆使しているSF的AVGです。しかし，ただのAVGではありません。いろいろなところで，ほかのAVGにはない「新鮮さ」を追求しています。たとえば，パスワード。普通のゲームの場合，パスワードは意味のない文字の配列ですが，『メタグロ』の場合パスワードが，意味のある文章になっています。そのため，覚えやすくてパスワードの写しまちがいなども大幅に減少しています。

そのほかにも，人物の顔の表情の変化や，スムーズな動画など，アニメさながらの演出や，適切な効果音による演出，戦闘シーンの迫力など……よくファミコンでここまでできたなあ，と思わせるほど凝っています（開発に4年以上もかけているらしい）。

ストーリーも本当に良くできていて，選択したコマンドによって変化していくところも多々あります。

あんまりだらだらと書いても，このゲームのスゴさはやってみないと伝わらないと思います。「百聞は一見にしかず」。運よくソフト屋さんなどで見つけられたら，迷う時間も惜しんで購入してください。絶対損はしないと思います。

最後になりましたが，業界関係者のかたへ。「RPGのあふれる現在，AVGにも力を入れてください！」

【神奈川県川崎市・金本俊範？才】

今月はパソコンについて考える意見を小特集してみました。あなたの意見も聞かせてください。

復刻される作品に関して

◀【埼玉県川口市・関　隆浩19才】

4月号の今井夏雄さんの意見を読み，「悪魔城ドラキュラ」
をディスクシステムでプレイした者の1人として言わせてもら
います。「再販売品をプレイした」者ではありませんが，まあ
聞いて下さい。

私は，「ドラキュラ」はじめその他のソフトの再移植，再販売
は当然のなりゆきで，むしろ遅いくらいであると考えます。
それは，ソフトが名作だったからだけでなく，入手が非常
に困難になってきたからでもあるのです。そして特に入
手が困難なのが「ドラキュラ」「ゼルダ」などのディスクカードです。
ソフトが手に入らなければ，プレイできないわけで，
そうなると当然そのゲームが面白いか面白くないかもわか
らないわけですよね。それではプレイすることもできない人
も，そのゲームを作ったメーカーも可哀想だと思うんです。
今井さんは，昔のゲームを初めて見る人は「古くさい」と思うだ
ろうと言われましたが，「古くさい」ゲームは「つまらない」ゲーム
なのでしょうか？現にあなたの弟さんは「ドラキュラ」に満足
できなかったようです。でも昔のゲーム全てがそうなのでしょう
か。

ある意味で，アレンジをまったく加えずにそういったゲームの
再販をすることは，メーカーの怠慢ではなくメーカーの配慮
なのかもしれません（メーカーの責任といってもいいかもしれませんが
なぜなら昔のゲームの中には，グラフィックやサウンドなど
は貧弱でも今のゲームにはない“何か”があるものが
少なくないからです。それが何なのかは私たち1人1人
が実際してみればわかることだと思います。
——といったところでとりあえずメーカーさんのホンネは
どうあれ（現時点での）私の考えを述べさせてもらい
ました。まあとにかくどんなゲームでもプレイできる権利
は，みんな平等にあるほうがいいんじゃないかってこと
だったんですね。おわりっ　イラストをいれたかった…。

▶【山梨県北巨摩郡・ミスノンM・K22才】

4月号の今井君の意見を読んで思った事があります。昔のソフトを全くアレンジもせず当時よりよいハードに移植する事にどのくらいのメリットがあるのか？とありましたが，今井君の様に若い人達はそう思うかもしれません。が，古くからのゲーマーだって沢山いるハズです。昔，完全移植出来なかった作品をX68Kの様なすぐれたハードに完全移植してもらえる事はとっても喜ばしい事だと僕は思うのです。“全くアレンジもせず”とありますが，過去の「ボスコニアン」，「ゼビウス」（いずれもX68K版）のアレンジが果たしてどれくらいの支持を受けたと言えるでしょうか？本当に昔からその作品が好きだった人にとっては，アレンジしてほしくない場合だってあるのです。古くからゲームを楽しんで来て，電波の“ビデオゲーム・アンソロジー”などで古き良き名作を待ち望む人達を“マニアたちの懐古意識”などという言葉で片付けてほしくありません。“いま現在，「商品」として売るのにふさわしいものか？”というのは，新しい物ばかりを追って流行に流されている人達ならそう思うかもしれません。しかし，待ち望む昔からのゲームファンにとっては，まさにこれこそ欲しいと言える商品（ソフト）であるかもしれないのです。電波は欲しいゲームをアンケートを取って調べてくれたりもしています。

ユーザーの中にはいろんな年齢の人がいて今井君の様に若い人達もいれば古くからのゲーマーだっているのです。懐古意識などでなく，若い人が，「ストリートファイターII」などを欲しがる様に，昔の作品だって本当に欲しい物だってあるのです。

……昔のゲームを復刻するのはメーカーの責任，というコメントには，共感を覚えました。ミスノンさんの意見も，もっともですね

みなさんははじめての自分のパソコンをどのようにして
手に入れましたか？おそらく「親に買ってもらった」という
人がほとんどだと思います。そしてその中のかなりの人
はゲームをやるための購入だと思います。事実ぼくの
まわりのほとんどの友人はそれでした。（余談ではあるが，
それらの友人がパソコンを買うときの親を口説きおとす文句は
「勉強にもつかえる」というお約束的なものでした。）
しかしぼくは違う。小学校1年の時からの貯金と八百屋の
バイトを合わせた血と汗と涙が入り混じる貴重なお金で
FM TOWNS UX20(中古)＋ハードディスク＋4M RAMを買いました。
パソコンは高価だから親に買ってもらうのが当然なので
しょうか？それは違うと思います。苦労して自分のお金で
買うからこそ，そのマシンに対して愛着がわき，知識も身につ
くのだと思います。山下章氏もビル掃除のバイトをやり
ながら24回ローンでPC-8801を買ったと聞きました。
また，パソコンを持っていながらゲームマシンと化している
人たちに言いたい。パソコンは汎用性があるからパソコン
であり，けしてゲームマシンではないのです。BASICや
MMLの一つができるようになるだけで，パソコンの楽しさは
何百倍にも広がりますよ。

1993.3/10

パソコンを買ったのは自分それとも親？

▲【静岡県焼津市・鎌田　純？才】……自分が貯めたお金で買ったモノは，ちょっとやそっとでは見捨てたりしないもの。そのすべてを駆使しようとするハズですよね

ホンキホンネでの話題ではないような気もするのですが…

うちの辺りはド田舎です。ゲーセンのような所に行くにも，バスや電車で３０分から１時間くらいかかったりしてました。そんなだから，友人との間でもアーケードゲームが話題にのぼることもありませんでした（あのストⅡでさえ）。

とはいえ，僕もたまには，ゲーセンに行ったりすることもありました。そんな僕が，そのころゲーセンに抱いた印象は，「怖い」ということでした。

幼かったせいもあるかも知れませんが，順番待ちの人や，ゲームオーバーで立ち去る人，そして，ゲームをプレイしている人までが無言で，目が「楽しい」という目ではないのです。そして，そこは異様な雰囲気に包まれていました。本当に「怖」かったです。

ところで，こんなド田舎にも最近店にゲーム機を置くようになりました。人がよく集まる某Ｇ店には，「ストⅡダッシュ」（今はターボ）が１台と，ＮＥＯ－ＧＥＯのＭＶＳが２台だけ置いてます。お世辞にも，設備が良いとは言えませんが…僕は，よく友人と行きます。（ゲーセンにくらべて）

しかし，ここでゲームをやってても，「怖く」ないのです。

見知らぬ人とゲームの攻略法について情報交換したり，対戦したり，スコア勝負したり…しかも，常に笑いが絶えません。

僕は，ゲーセンの，いや，「ゲーム」の本質が，理想がこのＧ店にあるような気がします。たくさんの人々と，こんな雰囲気の中でこそ，「ゲーム」を心から楽しむことができるのではないのでしょうか。

「怖い」ゲーセンへの解決策は，僕では考えることはできません。が，考えてみる価値はあるのではないでしょうか？

岩手県稗貫郡　ＳＨＯＵＴ１５歳♂

P.S. 質問ですが，「プログラム・コーナー」のプログラムはBASICじゃないとだめなんですか？

ゲーム・センターは怖いところ？

◀【岩手県稗貫郡・SHOUT15才】……ゲーム・センターのありかたについては，かなり前から話がでていますが，なかなかむずかしい問題ですね

４月号のドラキュラハンターさんの意見に、一人のＸ６８Ｋユーザーとして言わせて下さい。

結論から言ってしまいますと、Ｘ６８Ｋをアーケードゲームの移植に強いマシンだという知識だけで購入するか否かを判断することはナンセンスであり、そのような考えを持っている限り、安心してＸ６８Ｋを購入することは出来ません。

「ゲーム数が少ない＝窮地に立たされている」という考えは、残念ながらも今のパソコン界の風潮からすればある程度納得いくところがありますが、必ずしもそれがＸ６８Ｋにあてはまるかと言うとそうではありません。もちろんアーケードゲームの移植に強いということはＸ６８Ｋの魅力の一つですが、それが総てではありません。つまり、Ｘ６８Ｋはアーケードゲームができるという受動的な一面を持ちながらも、本来のパソコンの特長であるプログラミングを中心とした能動的な活用を最も得意とするマシンだということです。このことはＸ６８Ｋのユーザー層を見てもらえばわかることでしょう。ですからＸ６８Ｋを単にアーケードゲームの移植に強いマシンという認識だけで片付けられたり、Ｘ６８Ｋのゲーム市場の現状だけで窮地に立たされているなどと判断されては些か遺憾ですし、たとえＸ６８Ｋのゲーム市場が最悪の状態になったとしても、悲しいことではありますが、Ｘ６８Ｋ自体が埋もれるわけでも、断ち切れるわけでもありません。むしろＸ６８Ｋが埋もれ、断ち切れるとすれば、それはＸ６８Ｋユーザー総　が受動的にしかＸ６８Ｋを活用しなくなったときなのです。そのことを理解していただければメーカーやユーザーがするべきことは、自己主張することでもセガを見習うことでもなく、本来のパソコンの特長である能動的な活用を行えるよりよい環境を更に開発し、Ｘ６８Ｋの他のパソコンにはない個性を磨いていくことだということが分かってもらえると思いますし、また、そうすることがＸ６８Ｋといつまでも付き合っていく上で一番重要なことではないでしょうか。

（最近パソコンユーザーが受動的になってきているように思えるのは、増えすぎたソフトのせいでしょうか？）

兵庫県西宮市　大畑佳史２０才

能動的なパソコン・ユーザーになろう！

▲【兵庫県西宮市・大畑佳史20才】……パソコン＝ゲーム専用機にならないよう，積極的な態度でパソコンに接していきたいですね

読者の意見・ホンキでPlayホンネでReview!!

こんなソフトはどうかな？

てみじかにいきます。

ちょっと前までクイズゲームが全盛期で（今も？）パソコンにもいくつか発売されていますが、自分で問題を作れるソフトはないのでしょうか。結構売れると思うんですけど・・・。

たとえば、自分の学校を題材にした、「○○高校カルトQ」とかいうのをつくって、友達にやらせたりできたらとても楽しいと思います。

今、思いつきましたが、ソーサリアンのようにシステムとソフト（問題やエディター）を分離して、定期的に発売していってもいいんじゃないでしょうか。この手のソフトは、処理速度がそんなに問題にならないので、うちの愛機VMなどはもちろん、88でもいけると思います（売り上げはどうかわかりませんが（失礼！））。電波さん、今回のアイディア料は免除しておきましょう。

クイズゲーム・ツールがほしいぞ

◀【富山県砺波市・中島　衛18才】……む。ボクも同じことを考えていました。クイズゲームのオマケにくっつけてくれると，ウケるでしょうね。どこかやってくれないかなァ

コンストラクション・ソフトが人気です。AVG、RPGをはじめ、シューティ
ングやSLGまで、ほとんどのジャンルが自分の手で作れるようになりました。
いろいろ制約があるとはいえ、楽しいですよね。完成度はいいに越したことはあ
りませんが、できはどうであれ、作っている過程がとても面白い。どうかすると、
ゲームを作ること自体がゲームとして感じられるほどです。

7～8年くらい前になるでしょうか。MSXの『ゲームランド』が発売された
のは。シューティングと、なぜかドットイートタイプのゲームに限って作ること
ができました。当時、剣道部に在籍していた僕は、16×16ドットのスプライ
ト剣士を主人公に抜擢し、むちゃくちゃなゲームを作りました。竹刀を振ったり、
その竹刀に当たり判定を設けたりするような複雑なことはできません。「トリガ
を押すと弾が出る」という設定しかできない。しょうがないので「気合い弾」と
いう理屈にしました。フィールドはサイドビューの固定画面です。しかし、サイ
ドビューにもかかわらず、剣士はジャンプができない。「ジャンプ」というアル
ゴリズム自体が設定できないのです。さまざまな妥協を飲み下し、ちょっとテス
トプレイ。胸が高鳴る。でも期待はずれです。画面端から湯水のように湧き出る
敵剣士を、機械的に消しているだけ…。やっぱり画面の空いているスペースをつ
かわなきゃ。そこで、道場に看板を描きます。そこから「心」「技」「体」の三
文字が高速で降ってくるのでした（もちろん当たるとミス）。

現在の僕はそのゲームに及第点をつけることはできません。その当時でさえ、
思い通りに行かない歯がゆさに地団駄を踏む思いだったのですから。しかし、冒
頭でものべました。「遊ぶ楽しさ」よりも「作る楽しさ」がそこにあったのです。
時を忘れてドットを打ちました。生まれて初めて作曲をしました。電源を落とす
のがいつもためらわれました。データレコーダーというものを持っていなかった
のです。そうそう、電源を切らずに寝てしまったこともあったな。アイスノンを
タオルで巻いてMSXの上に乗っけたりしました。そんな思い出に、つい顔をほ
ころばせてしまう…。ま、そういうバカ話をまったく別にしても、『ゲームラン
ド』は名作です。比類なき自由度が許されていたがゆえに、工夫次第で意外な作
品を生む可能性を持っていたのです。

なぜこんな話を持ち出したかというと、「任天堂がゲーム制作用のパソコンを
発売する予定」というファミコン雑誌での記事を読んだからです。僕がそのニュー
スにかなりの衝撃を感じたことを理解していただくには、このエピソードが持っ
て来いだったのです。

ミュージシャンの卵はデモテープで、小説家志望は原稿で自分のセンスをアピー
ルし、プロを目指すことができます。プロは無理でも、趣味で創作を楽しむ余地
があります。ところがゲームは「自分のオリジナル作品です、はい」という具合
にはなかなか行きません。手段が全くないわけではありませんが、ロックや小説、
漫画のように、アマチュアの能力をむき出しにすることが難しいのです。次世代
をになうサブカルチャー「ゲーム」にとってこれは致命的な弱点です。高度なプ
ログラムを組むことと、ゲームの内容を企画すること。ふたつとも大事なことで
すが、両方とも得意という人は少ないんじゃないでしょうか。

任天堂のゲーム制作用パソコンが、逸材を掘り起こす日はいつのことでしょう。
今からとても楽しみ。実際に店頭にならぶまで、何年でも待つ覚悟です。

石川県松任市　大石勝男（20）

ゲームを作る楽しみをもっと味わいたい

▶【石川県松任市・大石勝男20才】……ゲームファンの最終的な夢は、やっぱりゲーム制作。手軽に作れるようになれば、新しい波も起こるかもしれません

パソコンゲームは生き残れるか？

最近、パソコンゲームが元気がないようです。パソコンソフトの全体の売上は伸びてい
るのに、ゲームだけは減っていると聞きます。去年1年を見ても、プレイしてみたいと思っ
たゲームは、あまりなかったような気がします。なぜ、そんな事になってしまったのでしょ
うか？

近頃のパソコンゲームを見ていると、シミュレーション物かRPGがほとんどであり、
ジャンルが固定化・限定化されてます。そして、人気のあったゲームのシステムをそのま
ま流用したり、アニメやマンガ・小説などのゲーム化、いわゆる『版権モノ』が主流のよ
うな気がしてなりません。

まず、ジャンルの固定化についてです。もともと、ゲームのジャンル分けなんていい加
減なものです。ゲームは、全てどれかのジャンルに入っているなんて、誰が決めたのでしょ
う？その時、その時代によって、ゲームの分類は変わっていくはず。それを、まるで変わ
らない事であるかのように、メーカーもプレイヤーも受け入れているのはおかしい事です。

一時期、ジャンルを越えたゲームを作ろうと盛り上がった時期があったと思います。し
かし、それまでにないものを創り出す事であったため、結果的には失敗しました。その現
実が、今のあたりさわりのない、既存のジャンルの枠のみでしかとらえられないゲームを、
メーカーに作らせる事に走らせたのでしょう。しかし、はたしてそれでよいのでしょうか？
今までと変わりのない事をしていて、今後もやっていけるのでしょうか？

パソコン、特に98でアクション性の高いゲームが作りにくいのは、私だってプログラ
ムを組んだりする事もありますから、よくわかります。しかし、これとジャンルが限定さ
れる事とは別問題です。アクション性の低い、あるいはないゲームで、新しくて独創的な
ゲームは創れないのでしょうか？そんな事はないはずです。ゲームを創るのは人間であっ
て、マシンの性能によって作られるのではありません。アイディア次第で、今までになかっ
たようなゲームが数々と生み出されてきたではありませんか。その事を忘れないでいて欲
しいです。

次にシステムの流用ですが、これは、ゲームを作る側の手抜きとしか言いようがありま
せん。そして、それを難なく受け入れてしまう、プレイヤー側にも問題があります。ゲーム
のシステムは、ゲームの本質であるゲーム性を左右するものです。それを流用してしまう
とは、もはやゲームを創り出す気はないとしか言いようがないのではないですか？ゲーム
が工場で大量生産されるような製品だと言うならばそれでもいいですけど、そうではない
でしょう。ゲームはあくまで創造の産物であるはずです。それを忘れてしまってませんか？

版権モノについても、前々から言われている事です。その大部分が元になったものの人
気を目当てにして作られているのは明らかです。元々のファンにとってはそれでいいので
しょうが、ゲームファンにとっては困った問題でもあります。

版権モノと言えども、ちゃんとゲームとして創られるのならば、文句のつける所はない
でしょう。しかし、どこかで見たようなゲームのキャラだけを取り替えたゲームや、シナ
リオだけ変えたゲームでしかないのがほとんどです。そんなものがパソコンゲームの主流
になっていては、そう先も長くないと思えてくるのです。

ここ数年、それまでパソコンゲームを作ってきたメーカーが、コンシューマ機（家庭用
ゲーム機）に流れていく現象が起きてます。これには色々な理由付けがなされているようで
すが、メーカーのホンネを言えば、パソコンゲームに見切りを付けたといった所でしょう。
この流れは、どうも止まりそうにありません。このまま、パソコンゲームは消えていって
しまうのでしょうか？

パソコンゲームの強みは、手軽に作れると言う所にあったのだと、私は思います。プロ
グラムに関する知識があると言う条件付きではありますが、1台のパソコンと人間の創造
力があれば、誰でも創り出す事が出来ます。アーケードゲームみたいなハデさも、家庭用
ゲームの多様さにも負けないだけの魅力があるはずです。それは手作りのよさとでも言う
べきでしょうか。1作1作に心が込められている。それがパソコンゲームの原点ではない
でしょうか？きっちりと〆切が設定され、時間との闘いの中で、売れるゲームを作る事を
要求されるアーケードやコンシューマとは、パソコンゲームは違うのです。もっと自由に、
もっと独創的に。それが可能なのがパソコンゲームではないですか？そのパソコンゲーム
が、このまま死に絶えていっていいのですか？もはや、いま手を打たねば、どうしようもな
い状態になってしまうような気がしてなりません。メーカーさんも薄々とは気づいている
事でしょう。このまま消え去ってしまわぬよう、メーカーもプレイヤーも動いて下さい。今
のままでは、パソコンゲームは死んでしまいます…

1993.3.1

田中智彦

パソコン・ゲームの未来を考える

◀【熊本県・田中智彦20才】……最近ではすべての機種の勢いが衰えはじめているパソコン・ゲーム。なにか大きなことを起こさなければ，そのうち消える可能性も……

最近の読ホンを見ていると、なんとなく「ストII'ターボ」(以下ターボ)についての酷評が目立つ。たしかに一般向けの作品ではないかもしれないし、あの速さは異常かもしれない。更に他誌ではまだまだバランス調整が甘いといった声までも聞かれる。かく言う私も「ダッシュ」の時に「ダッシュはクソゲーだ」という趣旨の葉書(だったかな？)をこのコーナー宛に出した記憶もある。が、しかし「ターボ」がこんなゲームになってしまったのは私達プレイヤーの責任でもあるのだ。

もう少し具体的に言おう。私達は何をしたのか。カプコンを焦らした。たしかにそれもある。でももっとカプコンを焦らせたものがある。もう分かる人もいるだろう。一部の心ない業者の作った(あるいは輸入した)違法改造基板(以下「コピー」)であり、それを購入したオペレーターであり、そしてそのコピーにコインを投入した(コピーと知ってか知らずかは別問題として)私達プレイヤーの責任なのだ。

異論「僕は、コピーには触れた事もない」という人もいるだろう。しかし大多数の人は安い価格で取引きされ「ターボ」よりも早く入荷し、しかも「ターボ」を名乗っていたコピーに(目新しさもてつだって)コインを投入したのではないだろうか。そして、それがコピーと分かった後でも「ターボ」が出るまでプレイした人も多いのではないだろうか。私の学校でも、出てもない「ターボ」が入荷したと話題になって「それコピーだよ」と言ったりもしたけど「でもターボって書いてあったよ」とか言って信用してくれなかったし……

とにかく、全部が全部ではないが私達プレイヤーにも責任の一端はあるのだ。「ターボ」をどうこう言う資格は私達にはないと思う。ただ、一番悪いのは、安易にネームバリューを利用したカプコン…と言ったらミもフタもないか(笑)

『ストIIターボ』へのユーザー側の反省

▶【高知県土佐市・Sitrus?才】……ユーザーの対応によって、作品の善し悪しが決まる可能性が十分ありうるいい例だったのかもしれません

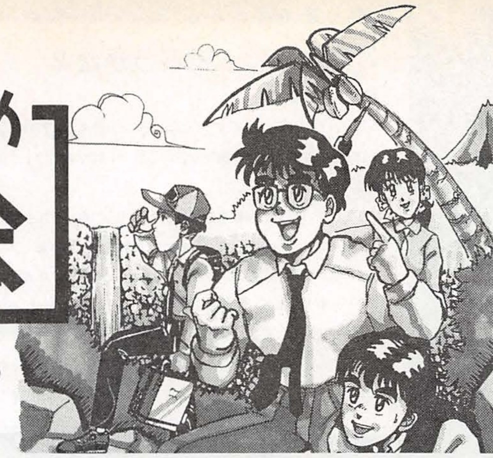
■本コーナーへの応募方法

このコーナーは，日頃みなさんが感じている，ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載された他の人の意見や感想，または本誌の記事で掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。

あて先：マイコンBASICマガジン編集部
「読書の意見・ホンキホンネ」係

集中連載

ゲームデザイナーになるための 電脳教育委員会



第12話：RPG6 「ターン制とゲーム時間」

文：うちむら　かたる
絵：宮永　佳祐

ゲーム時間って考えたことありますか？　ゲーム内部で流れている時間のことです。普通は実際の時間より，かなり早送りで流れています。何世代にも渡る壮大なストーリーに，本当に何100年も掛かってしまったらシャレになりませんよね。

たいてい，長くても40時間くらいです。その40時間で何10年分もの体験をするのですから，不思議なものです。もし，ゲーム時間に興味を持つようなら映画をたくさん観ましょう。なぜなら，たったの２時間で映画は完結しているからです。

基本的に，ある単位時間で区切り，その間の行動を決定し，実行するというものです。

たとえば10秒を１ターンとしましょう。まず，今から10秒間の行動を決定します。とりあえず，『素手で殴る』。このとき，相手も行動を決定しています。決定後，同時にそれぞれの行動を実行していきます。ただし，敏捷性などのパラメータによって実行できる順番がきまってしまいます。実行後，つぎの10秒間の行動を決定し…と，これらが繰り返されます。

ターン制は，単位時間をきめることで，わかりやすくスムーズに戦闘が進みますが，逆に単位時間がきめられたゆえの制限と欠点も見られます。

●10秒の間は一行動しかできない。

ゲームによっては『２度斬りつける』とかありますが，結局，制限自体は変わらないので，あまり意味がありません。

●相手のアクションに対するリアクションができない。

判断材料に使われている情報は，すでに10秒前の過去の情報。同時に行動を決定しているため，相手の行動に反応して，自分の行動を決定することはできないのです。つまり，敵が斬りつけてくるから，『ガード』もしくは『よける』という判断は不可能に近いわけです。

上の問題点を解消したのが『カウンター付きターン制』です。これは以下の二つの考えに基づき成り立っています。

●１ターンの時間は一定ではなく，それぞれの行動によって異なる。

●各アクション（行動）は，それぞれ消費する時間が異なる。

まず，それぞれの行動にはカウンター・ポイント（以下CP）を設けます。CPとは，その行動に対して消費する時間の値です。大きいと行動に時間がかかり，小さいとすぐに終了します。

たとえば，攻撃系では『ジャブ』＝10，『ストレート』＝50，『アッパー』＝80。



防御系では『ガード』＝16，『よける』＝11，『見切る』＝４などのように設定し，各行動にちがいを付けます。また，コマンドだけでなく結果によってもCPを消費する場合があります。『ダメージ』＝20，『気絶』＝100などです。

つぎに『戦闘開始時からのCPの合計値が少ないほうからしか行動できない』という条件を付けます。

以上の二つを通常のターン制システムに追加した例が，以下のようになります。



Aが『ジャブ』で攻撃，CP＝（10），Bは『ガード』（16），AのほうがCPが少ないので，Aの行動。さらに『ジャブ』（20），今度はBのほうが少ないので…。Bまた『ガード』（32），それに対しAはさらに『ジャブ』（30），まだAのほうが少ないので，Bは『ガード』



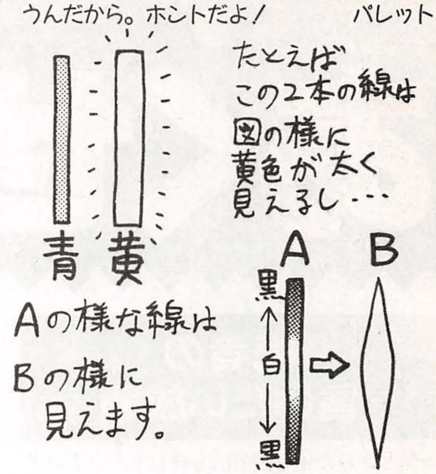
サァ今月もドット絵講座の時間がやってきました！ いよいよ今回は色の秘密を明かしちゃおうかな（ここまで引いといて，みんなもう知ってたらどうしよう…ドキドキ)。

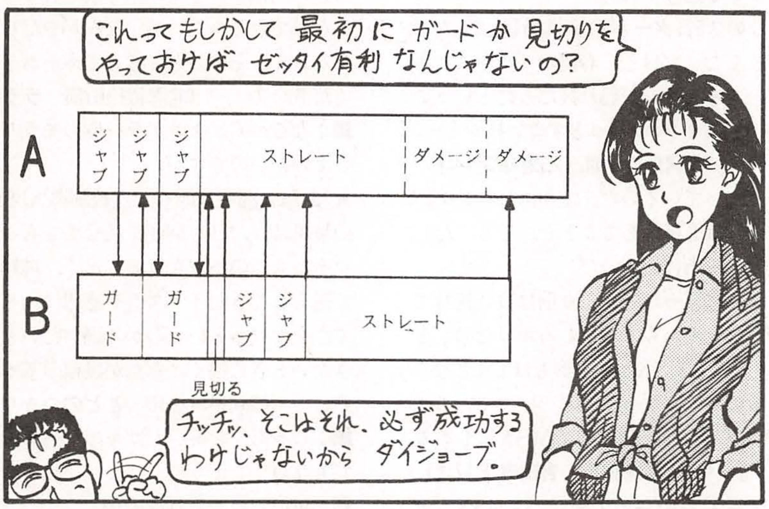
その秘密とは……ズバリ「色の膨張と収縮」なんです（え!? 知ってた？ つこいいわよーだ，シクシク)。

色には，「暖色」,「寒色」という分類のしかたがあって，一般的に暖色のほうが寒色よりも膨張する傾向があるの。さらに，明度の高いほうが低い色に比べて同じことが言えます。簡単に言うと，同じ面積に塗った場合，赤や黄色のほうが緑や青よりふくらんで見え，同様に白のほうが黒よりもふくらんで見える，ということ。つまり，これを利用すれば幅1ドットの線を太くも細くも見せられるのね。

色数制限の多いドット絵の場合，これを知っているだけでグッとちがってきちゃいます。ぜひ，試してみてくださいね。ホントにちがうんだから。ホントだよ！

パレット





のまま。Aは続いて『ストレート』(80)，それに対してBは『見切る』(36)。もしこの『見切る』が成功すれば，相手は『ストレート』のモーションを終えていないので隙だらけ！ 連続で行動ができます。B『ジャブ』(46)，A『ダメージ』(100)，B『ジャブ』(56)，A『ダメージ』(120)，B『ストレート』(106)，A『大ダメージ』(140)……。

と，このようになります。実際は各行動に対して成功確率などがあるので，単純にはいかないのですが，これによって，単なる交代交代の力押し戦闘ではなく，かけ引きが必要な戦闘がシミュレート可能です。

CPはキャラクターの敏捷性や熟練度，疲労度などによっても上下しますが，画面上には具体化しません。つまり，このCPシステムは内部的なものなのです。

そのため，パッと見ると普通のターン式とあまり変わらないようですが，各ターンが有機的につながること，戦術しだいでコマンドの連続入力が可能なことが，通常ターン式とは大きく異なる点です。

このRPG編もかなり長く続いたので，そろそろまとめに入ります（だけど，まだシステム関係しかやってない…)。今回の内容に関しても意見があると思うので，みんなドシドシお便りを送ってください！



宿題の時間



春の陽気に誘われて，宿題の時間だ！
ハガキに答えを書いてどんどん送ろう！
正解者には抽選で豪華!? プレゼントをお送りします。

Q1：かなりのソフト数があるスーパーファミコン。本家本元の任天堂から発売されたSF用ソフトって一体何本？ 1993年4月1日現在。

Q2：久しぶりのNEO・GEO問題。NEO・GEOの業務用はMVSと呼ばれていますが，MVSって一体何の略？

前回の答え

A1：メガドライブの表現色数は？ RGB各8階調なので，8×8×8で512色の表現が可能だ！ ただし，同時にはだせないケドね。

A2：テトリスのブロックの種類。これらのブロックはすべて四つの正方形の組み合わせで構成されている。L型，逆L型，凸型，稲妻型，逆稲妻型，正方形，一文字型の7種類である。



このコーナーへの質問・意見などのお便りは
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「電脳教育委員会」係まで！

あくせすROOM

読者の言いたい放題

★楽しかった中学校生活も終わり，いよいよ高校！　そうそう，好きな人にも告白しなくては!!　彼女になんて言えばいいかな？　それとWINDOWS（3.1バージョン）のことを取り上げてもらいたいなあー。

（東京都北区・**永○勇治15才**）

影：素直に一言，きみが好きだといえばよろし。

★なぜメガドライブよりも先にPCエンジンに『コットン』がでるんだあ？　いくら開発したのがサクセスとはいえセガ・ブランドででたゲーム，敵への塩の送りかたも，もっと考えてほしいもんです。

（香川県観音寺市・**麗梅亜III世17才**）

影：でも，『ぷよ』はしっかりキープしてるから，いいんじゃないかな？

★BUG太郎さんにあこがれてベーマガ読んで，はや5年目。PC-8801mkIISRユーザーのオイラには神様以外の何者でもないっスよ～。そしてBUG太郎大明神様の連載がはじまっているぅぅぅ～！　いやあベーマガってほんとスバラしいですね～。（大阪市・**BUG勉幸14才**）

編：「プログラム・タイム」を読んでテクニックが身についたら，今度はそれを生かしたプログラムを送ってね。

★3月号のストIIターボ鍛練道場はとてもためになりました。だけど，春麗の「空中スピニングバードキック」が隠れ技だったということは本当でしょうか。もっとすごい技かと…。

（長崎県松浦郡・**石倉幸司14才**）

影：私は知っているのだ。空中スピニングバードキックは2種類あることを。でも，だしかたは教えてあげないのだ。

★久しぶりに買った。かなり前は買い続けていたが，前と変わらずおもしろかったのでとてもよかった。MSXが影も形もほとんどなくっているのが悲しかった。インターレス・モードはアミガだけじゃなくってMSXにもあるんだぞー。（埼玉県浦和市・**吉田泰正17才**）

編：「プログラム・コーナー」ではMSXもまだまだ現役。応援してね。

★ゲーム・ミュージック楽譜集をはやくだしてください。曲はストIIのガイルのテーマやF.F.IV，Vのものがいいなあ。

（神奈川県茅ヶ崎市・**三木　敬16才**）

一同：リクエストお待ちしてまーす。

★最近のチャレハイ，スコアよりネームのところの内輪ネタと下ネタを競い合うコーナーになってきたみたいで，なんかやだなあ…。みなさん，そのことも考えてネームを考えてくださいよ。　（北海道桧山郡・**ララ14才**）

編：なるべく，スコアラー側のモラルを信用していたいのですが。

★「激筆☆闘巧野郎!!」，点数制導入反対。新・闘技場時代，私も何度か載せてもらったが，ウケねらいのハガキはともかく，純粋な意味で送られてきたイラストや感想に，どうやって点をつけろというのか。描きたいものを描きたいときに描く，それが投稿の基本と思うぞ。　（静岡県浜松市・**とどのつまり？才**）

編：じゃあ，お笑いハガキのコーナーを別枠でもうけましょう。

影：おいおい，それは……。

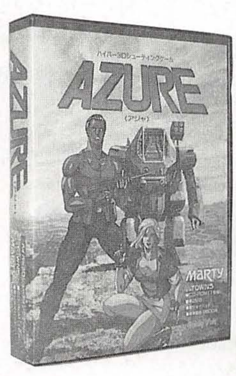
おたのしみプレゼント⑤



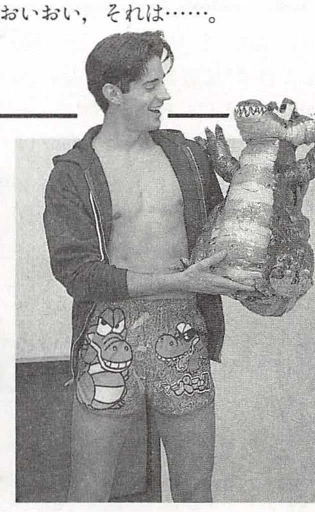
◀**アルファレコード**からCD『スーパーマリオランド／アンバサダーズ・オブ・ファンク・フィーチャリング・M.C.マリオ』の発売を記念して，特製マリオ・ステッカーを20名のかたに。



▶**カプコン**から『ストリートファイターII』のキャラクター人形5体セットで3名のかたに。



▶**ファミリーソフト**からFM TOWNS用新作ゲーム『AZURE－アジャー』を3名のかたに。



◀**グンゼ**からワニワニパニック柄のボクサーパンツを10名のかたに（M、Lサイズを明記のこと）。

プレゼント応募要領

官製ハガキに①住所②氏名③年令④職業⑤電話番号⑥あなたのお気に入りのゲーム名⑦希望のプレゼントを明記のうえ，下記の宛先までご応募ください。

宛先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「おたのしみプレゼント⑤」係

締切日：5月7日必着

当選の発表：7月号（6月8日発売）

3月号おたのしみプレゼント当選者

◆「徳川家康のゲームソフト」は，京都市・**田付徳雄さん**他2名。

◆「機動戦士ガンダムMSフィールドのゲーム・ソフト」は，神奈川県横浜市・**大嶋清太さん**他2名。

◆「CD BATTLE光の勇者たちのCDシングル」は，千葉県茂原市・**古味貴徳さん**他9名。

◆「F1グランプリPARTIIの特製トランプ」は，愛知県名古屋市・**石津徳丸さん**他29名。

◆「イマジニア・オリジナル卓上カレンダー」は，山口県吉敷郡・**守田敦志さん**他9名。

◆「アイレム・オリジナル・カレンダー」は，兵庫県佐用郡・**横山昌弘さん**他1名。

◆「スターベアラーズのポスター・カレンダー」は，和歌山県那賀郡・**山田義人さん**他2名。

◆「ジャイアント馬場の直筆サイン色紙」は，埼玉県行田市・**田口圭一さん**。

激筆☆闘巧野郎!!



▲東京都調布市・ミカン星人計画実行中神髄
「マッスルボマー」に「ファイナルファイト2」と，引き手あまたのハガー市長。そんなことだから市政がおろそかに…と市民の声



▲東京都八王子市・弾上らんめえ
やっとこさ受験がすんだという弾上氏。ひと休みしたら，また投稿してね



▲神奈川県横浜市・いろせ秋代
誰かにみられたりせんかった？　下品な噂は連鎖して広まるので注意



▲神奈川県横浜市・いろせ秋代
というわけで，いろせさんの新シリーズのスタートです。はじめた以上は最後まで責任を持って続けてね(笑)



▲愛知県名古屋市・TOHT
「うしろでラーメン食べてる娘のほうがいい」とは煌竜先生談。そりゃないですよ



▲埼玉県所沢市・TKN
編集部では２回以上プレイしてる人も多いみたい。青魔法，全部マスターした？



▲宮城県仙台市・シロちゃんデシ
ツー・ショットがきまってるね。ほかのゲームのイラストにも挑戦してみて



▲島根県江津市・じょーり
これじゃ雷やん



▶静岡県島田市・RomPa
先日はじめて，このゲームの姉妹作品「SOLDAM」を見かけた。このハガキ同様，ややこしそーな印象を受けけた



▲広島県福山市・犬竜らべっち
ホワイトの効果がちゃんとでてるといいな



▲神奈川県茅ヶ崎市・碧海萌
『ブランディッシュ２』，もうプレイした？



◀大分県大分市・竜太
新人さん大歓迎。ステージ1のB.G.M.がかっこいいね

お知らせ

ビデオゲーム・キャラクター使用の紳士用トランクスが発売



グンゼから，93年春・夏シーズン向けとして，ナムコ，セガのビデオゲーム・キャラクターを使用したトランクスが発売されました。子供向けと見られがちだったキャラクター・トランクスを，ハイティーンまでアピールしていこうと企画されたもので，アイテムは以下のとおり。

●**ボクサーパンツ**……パックマン柄／コズモギャングズ柄／ワニワニパニック柄／ソニック・ザ・ヘッジホッグ柄／ロイヤル・アスコット柄／コラムス柄／R360柄

●**サイズ**：M，L●**素材**：綿100％●**希望小売価格**：1,300円

P&Aの新本店ビル完成！オープン記念フェア開催中



ベーマガの広告でもおなじみのパソコン・ショップP&Aの新本店ビルが完成。現在オープン記念フェア第3弾を開催中です。ぜひ一度お店の中をのぞいてみよう。みなさんの探していたものが見つかるかもしれませんよ。場所は東京・JR総武線新小岩駅すぐそば。「FUJITSU販売店　パソコンP&A」の屋上ネオン看板が目印です。

1階は，NEC，エプソン，富士通，シャープなどの売れ筋パソコンから周辺機器，ソフト，そしてMacintoshと，人気商品を展示。2階は中古パソコン・コーナー。ユーザーのニーズに応えた，商品の品揃えも豊富です。体験コーナーの設置により，ソフトは内容を見てから購入できる点もうれしい限りです。

「価格，在庫の問い合わせ，その他フォーマットのしかたなどの基本的なことから，技術的なことまでサポートしていきます。ユーザーの立場にたったサービス体制ですので，安心して，気軽にお声をかけてください」と大曽根店長。お店に行った際に，店長に声をかけてみましょう。さらに安くしてくれるかもしれませんよ。遠方の人は，通信販売を利用しよう。

●P&A：〒124 東京都葛飾区新小岩2-2-20 ☎03-3651-0148　FAX03-3651-0141

ヤマダ電機グループが電波新聞社の商品を発売開始



“まごころサービス”をキャッチ・フレーズとしたヤマダ電機グループ（本社・群馬県前橋市日吉町4-12-10)では，このほど電波新聞社発行の書籍・雑誌・パソコン周辺機器などの取扱いを開始しました。前橋本店3階T&Cコーナー，コンピュータ館前橋本店，コンピュータ館高崎店，テックランド渋川店，テックランド宇都宮店，藤岡家電館T&Eコーナー，伊勢崎連取店T&Cコーナーなどハード，ソフトが充実しており，お店の人が，みなさんの疑問に親切にアドバイスしてくれます。ぜひ一度各お店を訪問して，電波新聞社の商品を見つけてみよう。

●T&C前橋店：☎0272-35-2266●ヤマダ電機前橋本店3F T&Cコーナー：☎0272-33-5767●T&C高崎店：☎0273-63-6366●ヤマダ電機渋川四角店3F T&Cコーナー：☎0279-24-7766●T&C宇都宮店：☎0286-32-5707●ヤマダ電機藤岡店 T&Cコーナー：☎0274-22-2841●テックランド宮崎本店2F T&Cコーナー：☎0985-50-6551●ヤマダ電機伊勢崎連取店 T&Cコーナー：☎0270-26-2885●テックランド松本店2F T&Cコーナー：☎0263-28-8871

エニックスゲームスクールで卒業制作発表会

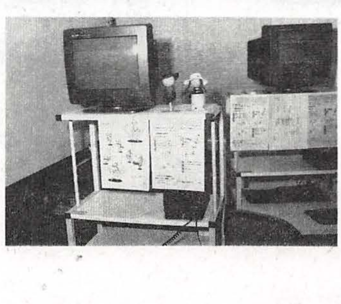
去る2月25，26日の両日，エニックスゲームスクール（東京都豊島区北大塚3-32-4　中村　浩学長）第1期生の卒業制作発表会が行なわれました。

コンピュータ・ゲーム制作技術者を育成することで，ゲーム業界に優れた人材を供給し，業界の発展を図ることを目的として，昨年4月に開校。このたび約80名の卒業生を送りだすことができたわけです。この1年間の厳しい教育の集大成が，会場にズラリと展示。招かれた約40社のソフトハウス，メーカーなどを中心とした人たちに，それぞれのゲーム制作スタッフが，親切に，そして真剣に作品を解説していました。

この発表会を通じ，ソフトハウスへの就職が決まった卒業生も何人かいたということで，大成功の発表会でした。なお，約100名の第2期生も先輩に負けじと勉強を開始しました。









全国集計 CHALLENGE! HIGH SCORE!

今月の注目ゲーム

ジャレコ
サイバトラー

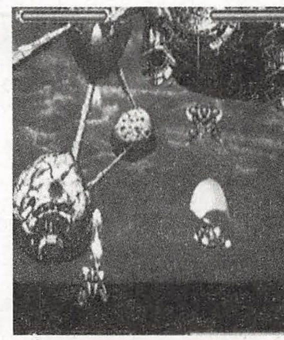
ショットだと通常500点の敵が，ビームサーベルだと1,000点と，攻撃方法によってもかなり点数にちがいがでる。そのうえスペシャル・ボーナスで，99,900点入るという話も聞いている。往年のロボット・アニメなどを見て，感情移入してプレイしてほしい。

2,361,190

全面クリア　連有　2P側使用

強化人間(V)GFA
星白金PLE(て)

ジョイフルランドヒノーズ下井草店(東京)



SNK
戦国伝承2

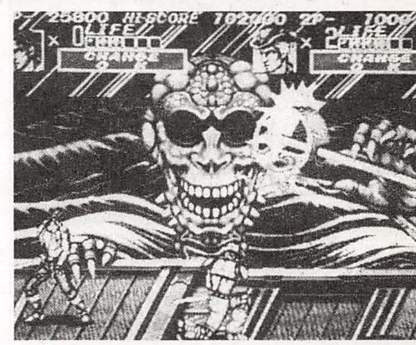
このゲームは，あまり出回っていないらしくて，申請してくる店もそれほど多くなかったが，かなりおもしろいゲームだと思う。それにむずかしくないので，気楽に誰でも楽しめるのもいい。忍犬の必殺技ででてくる小犬が，これがまたすごくかわいいんだ。

606,350

全面クリア

すほー

オキモト(広島)



アイレム
HOOK

「ピーターパン」と「ポケッツ」は，見えないタルにキックをして点数を稼げるようだ。この2キャラは，連射装置があるかないかでかなり変わってくる。また，パワー満タンの状態で体力回復アイテムを取ると，6万点も入るので，うかつにダメージを受けられない。

ルフィオ
8,622,100
全面クリア
西田ひかる♡HKR
タウンスポットプレイランド(大阪)

ポケッツ
18,329,200
全面クリア　連有
G.F.A-GOL屋(ま)(真)
ゲームウィル(京都)

ピーターパン
21,208,300
全面クリア
西田ひかる♡HKR
タウンスポットプレイランド(大阪)

エース
5,824,200
6面
G.F.A-MRX
ゲームポイントフリーフェイ小樽(北海道)

サッドバット
10,943,000
全面クリア
G.F.A-MADさぶやす(兄)(貴)
ゲームポイントフリーフェイ小樽(北海道)

■グリッドシーカー（タイトー）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名	備考
F-14X	2,414,750	ばるとりっ君㋩	タイトーイン002スタジアム(大阪)	全面クリア 連有
AH-64F	2,444,280	CYCLONE-R.T	タイトーイン002スタジアム(大阪)	全面クリア 連有
B-2AT	2,508,020	HYAKU-HURRICANE	タイトーイン002スタジアム(大阪)	全面クリア 連有

■ストリートファイターIIダッシュ・ターボ（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名	備考
エドモンド本田	1,555,200	ミキヲ	プレイシティNASA杉本町(大阪)	全面クリア 連有 ツメ×3
ガイル	1,630,100	ARM-HURRICANE	タイトーイン002スタジアム(大阪)	全面クリア 連有 ツメ×3
春麗	1,581,600	CYCLONE-京城屋	タイトーイン002スタジアム(大阪)	全面クリア 連有 ツメ×3
ザンギエフ	1,912,500	DGD	タイトーイン002スタジアム(大阪)	全面クリア ツメ×1
ダルシム	1,553,300	お天気交通白熱バトルWGFC-HRK	ホワイトハウス箱崎店(福岡)	全面クリア 連有 ツメ×3
バイソン	1,492,400	AXIOM-大阪なる	プレイシティNASA杉本町(大阪)	全面クリア 連有 ツメ×3
バルログ	1,431,300	YUZ高橋くん	タウンスポットプレイランド(大阪)	全面クリア ツメ×1
サガット	1,776,900	K.Iまだまだ	チャレンジバンバン(愛媛)	全面クリア ツメ×1
ベガ	1,528,900	CYCLONE-UGF	タイトーイン002スタジアム(大阪)	全面クリア 連有 ツメ×3

■バーチャレーシングDXタイプ（セガ）

コース	タイム	スコアラー	店名	備考
ビギナー	3′07″84	GOR-日本豆の会会長じょ〜じ㋤	ハイテクセガ金沢店(石川)	完走
ミディアム	3′06″81	GOR-日本豆の会会長じょ〜じ㋤	ハイテクセガ金沢店(石川)	完走

■ウォリアーブレード（タイトー）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名	備考
ラスタン	494,450	AKM-YZY	プレジャーキャッスル(東京)	全面クリア
ソフィア	482,140	Mr.しおしお君	プレジャーキャッスル(東京)	全面クリア

■餓狼伝説2 〜新たなる闘い〜（SNK）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名	備考
テリー・ボガード	1,562,300	FREEDOM-PROFESSOR	タイトーイン002スタジアム(大阪)	全面クリア
アンディ・ボガード	1,569,600	HYAKU-ABAえもん	タイトーイン002スタジアム(大阪)	全面クリア
ジョー・ヒガシ	1,498,800	今月から本気出すよPST-JUN㊔	プレイランドスカイシアター(埼玉)	全面クリア
キム・カッファン	1,525,000	ごんべえⓂ	八千代プレイランドカーニバル(千葉)	全面クリア
ビッグ・ベア	1,558,600	GPT'S-山本山	タイトーイン002スタジアム(大阪)	全面クリア
山田十平衛	1,521,300	GMC-やちょ(G.F.A)	ゲームセンターコパIII(神奈川)	全面クリア 連有
チン・シンザン	1,523,100	マーニャスロー再生友の会VAP	荏原ゲームコーナー(東京)	全面クリア
不知火　舞	1,527,800	雌党の用紙でご免ね押田くん♡㊥STR	荏原ゲームコーナー(東京)	全面クリア

■天地を喰らうII 〜赤壁の戦い〜（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名	備考
関羽	4,123,750	CYCLONE-KIW	タイトーイン002スタジアム(大阪)	全面クリア 連有
張飛	3,899,000	CYCLONE-KIW	タイトーイン002スタジアム(大阪)	全面クリア 連有
趙雲	4,298,300	AXIOM-DEN㊉	プレイシティNASA杉本町(大阪)	全面クリア 連有
黄忠	4,200,950	AXIOM-H.Y㊏	プレイシティNASA杉本町(大阪)	全面クリア 連有
魏延	4,064,900	AXIOM-DEN㊉	プレイシティNASA杉本町(大阪)	全面クリア 連有

■ストリートファイターII（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名	備考
ブランカ	1,939,800	INΣ-GYO(先月は爪4です)	ゲームウィル(京都)	全面クリア ドロー×65 ツメ×0
ガイル	2,189,700	1回だけとらせて!FSC-EST	サブカルチュア(福岡)	全面クリア ドロー×68 ツメ×0
ダルシム	1,873,300	マスク1号(MSK)	サブカルチュア(福岡)	全面クリア ドロー×65 ツメ×9

タイトル	スコア	スコアラー	店　名	備　考
ガンネイル (NMK)	34,434,900	CYCLONE-R. T	タウンスポットプレイランド(大阪)	全面クリア 連有
ザ・グレイトラグタイムショー (データイースト)	3,674,140	Ⓑ-SATSUMA	八千代プレイランドカーニバル(千葉)	全2周クリア 連有
クイズ学問ノススメ (コナミ)	1,762	G.M.C.WGFC-MAR	八千代プレイランドカーニバル(千葉)	全面クリア 黄色い女の子使用
リーサルエンフォーサーズ (コナミ)	3,898	ゆーじ	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)	トレーニング 17面
ワイルドパイロット (ジャレコ)	3,381,500	高橋由美子♡KAN	タウンスポットプレイランド(大阪)	全面クリア HIT504
F1グランプリII 〈Aコース〉 (ビデオシステム)	6′09″100	G.M.C.みやさん	モンキーハウス本館(福岡)	完走 連有 セナ使用
ぷよぷよ (セガ/コンパイル)	1,251,138	INΣ-UYK	ゲームウィル(京都)	全面クリア
F/A 〈5-WAVE〉 (ナムコ)	2,042,800	K.N	タイトーイン002スタジアム(大阪)	全面クリア 連有
マクロス (バンプレスト)	9,419,900	日橋誠から Mr.マコト君へ	プレイスポットイーグル(東京)	全面クリア 連有 2P側使用
チャタンヤラクーシャンク (ミッチェル)	1,077,300	シャンカーFAI㊢	ゲームプラザ遊(新潟)	全面クリア ドロー×7 茶帯使用
ライディングファイト (タイトー)	4,450,930	Legion-XTC㊫㊮	ハーフタイム(兵庫)	全面クリア
フィグゼイト 〈GX-026〉 (東亜プラン)	10,000,000+α	VMT-ABU AXIOM-ZZZ	全国2店にて達成	
フィグゼイト 〈アガサ・ボルドゥ〉 (東亜プラン)	10,000,000+α	VMT-RED AXIOM-ZZZ	全国2店にて達成	
ワールドヒーローズ 〈ハンゾウ〉 (SNK/アルファ電子)	2,245,200	JET-たけ坊	プレイシティ24(北海道)	全面クリア ドロー×4
達人王 (東亜プラン)	2,687,470	ベジータ㊣㊇	ハイテクセガ神戸(兵庫)	2周目6面
ボンバーマンワールド (アイレム)	4,588,500	G.F.A-TEM㊑	ゲームセンターコパIII(神奈川)	全面クリア 1up×6
ゼクセクス (コナミ)	4,263,100	SUR-元町の皆様さようなら天罰㊡	ハイテクセガ神戸(兵庫)	全2周クリア 連有 1up×6
デスブレイド (データイースト)	1,382,750	GACHAPIN㊤	八千代プレイランドカーニバル(千葉)	全面クリア 連有 ファイター使用

タイトーイン002スタジアム 黒星13個の快挙達成！

今月は，大阪のタイトーイン002スタジアムが黒星13個という偉業を成し遂げた。これは，チャレハイはじまって以来の快挙といえよう。タイトーイン002スタジアムは，プレヤーの実力，層の厚さと，どれをとってもピカイチ。今，もっとも輝やいているお店といえるのではないか。これからもますますのがんばりを期待したい。

それでは今月の解説です。まずは，2ページ目キャラ別の表『**ストリートファイターIIダッシュ・ターボ**』。今月は，リュウ，ブランカ，ケン3キャラの更新がなかった。やはり元祖ストIIとちがい，ラウンド数が少なく，W・KO(ダブルケーオー)での点稼ぎができないのが伸び悩みの原因か。そんな中ザンギエフにいたっては，先月のスコアを約10万点更新。3か月目の集計にして，早くも190万点に手がとどいてしまった。スクリュー1回6千点は，おいしすぎるようだ。

『**餓狼伝説2**』は，またまた先月に続いてホットバトル。中でもチン・シンザンと不知火舞は本当に僅差(きんさ)。2位のSATSUMA氏とKLS氏をハナ差でかわしたのは，両方荏原ゲームコーナーのプレイヤーVAP氏とSTR氏だった。このゲーム，店別で見ると5店，プレイヤー別で見ると8人と，キャラクターによってハイスコア店もバラケているのがいい。ストIIや餓狼2のように，それぞれのキャラクターの性能がちがうと，こういう結果になるのだろう。

『**天地を喰らうII**』は，タイトーイン002スタジアムVSプレイシティNASA杉本町の完全なる大阪対決だ。このゲームは，まだの二つの店以外からトップのスコアはでていないので，大阪以外のプレイヤー諸君，この強豪2店の争いに加わってみようではないか。

つづいて3ページ目『**グレイトラグタイムショー**』。2か月目にして2周クリア達成だ。クリア達成といえば『**ライディングファイト**』。あまりの難易度のため，クリアできないといわれていたこのゲームも，ハーフタイムのXTC氏の手によってついに終止符が打たれた。2度と無理かも？とは本人の談。

最後に，タイトーイン002スタジアムのように10タイトル以上申請するゲームがある場合は，通信欄のところに書いてくれると助かります（めったにないと思うけど）。なおドラゴンガンは，永久パターン発覚のため集計打ち切りです。　**（宮崎，押田）**

ゲームポイントフリーウェイ小樽店　北海道
北海道小樽市稲穂3-6 グランドパレス ☎0134-33-4888

タイトル	スコア	スコアラー	備考
HOOK （ピーターパン）	15,072,400	G.F.A.- MADさぶやす♡	1ミス連必なし
HOOK （ルフィオ）	6,883,700	G.F.A.-MRX R	1ミス連必なし
★HOOK （エース）	5,824,200	G.F.A.-MRX R	最終面ラストボス
HOOK （ポケッツ）	9,863,300	G.F.A.- MADサムやす♡	ノーミス連必なし
★HOOK （サッドバット）	10,943,000	G.F.A.- MADさぶやす兄貴	ノーミス連必なし

ゲームタウンABC　宮城
宮城県仙台市青葉区中央2-2-27 ☎022-262-5922

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説2 （ビッグベア）	1,226,800	クラウザーのアホ OAG²-ORE桜	ALL 連 必 P×22
餓狼伝説2 （山田十平衛）	1,109,000	おにぎりデート?? OAG²-ORE桜	ALL 連 必
ドギューン!!	24−9	飯屋FX	連 1500万×α
天地を喰らうII （関羽）	3,434,000	裕	ALL 連 必
天地を喰らうII （黄忠）	2,840,200	感激 裕	ALL 連 必
グリッドシーカー （ヘリ）	1,732,200	VEIL-TND	ALL 連
グリッドシーカー （ファイター）	1,317,530	AGE	ALL 連
達人王	1,477,080	飯屋FX	2周目2面
ぷよぷよ	334,653	LOG	ALL ブロック501
グラディウスIII （エディット）	3周目5面	ニセ秀樹とオマケの2児のPAPA	無敵ナシ 連射ナシ

プレイシティキャロット宇都宮店　栃木
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10 ☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
達人王	905,790	誤植がひどすぎる 激昂おばたくん	1コイン5面
餓狼伝説2 （不知火 舞）	1,522,300	理想はIYO様です ♡PST-KLS氷	1コインALL ALLパ D×6
餓狼伝説2 （ビックベア）	1,377,500	ウルトラスーパー小学生ベガ	1コインALL ビリー×2落ち
R-TYPE LEO	5,261,970	PCE出たツイで3機合体　おばたくん	1コインALL ノーミス
コズモギャングザパズル	3,710,291	がんばれ花工房! FOG	227レベル 1731コズモ

プレイシティキャロット室蘭店　北海道
北海道室蘭市中島町1-33-7 ☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説2 （チン・シンザン）	762,600	NSB（ひなまつりきねん）	1COINALL レベル4
天地を喰らうII （趙雲）	2,896,300	M，O	1COINALL ノーマル
ドラゴンガン （1P）	3,557,259	D，Zの人（部下その4の奴）	1COINALL ノーマル
ガンネイル （1P）	8,015,000	チャーリー	6面 ノーマル
コズモギャングザパズル	1,055,969	COOYA	LV10〜91 コズモ1098匹
ファンキージェット （1P）	1,438,700	たださん（クソゲーオタク）	1COINALL ノーマル
ソルダム （ノーマルモード）	4,082,260	あめ	LV30〜110 269ライン
バーニングフォース （オールドゲーム部門）	3,492,370	AVG-FOE （ユナリム）	1COINALL 残×0×4
エアバスター （その2）	1,329,050	ポ（組頭）	1コインALL ノーマル.
スプラッターハウス （その3）	271,100	AVG-B，B （バカな奴）	1コインALL ノーマル

秋田キャロットハウス　秋田
秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビルB1 ☎0188-32-2868

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コズモギャングザパズル （エキスパート）	9,999,999	Pochi	Lv-445 コズモ・4726
エクスパニア	28	ユースケ	5-6 2P使用
ダイエットGOGO	2,702,319	にせ二木	ALL
		今月はこれだけ	

今市ゲームセンター　栃木
栃木県今市市今市1111 ☎0288-21-1429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
HOOK （ピーターパン）	2,051,700	RSIA-MYS T	RD.4 1コイン
HOOK （エース）	1,806,800	おしおきTIME-MIE	RD.3 1コイン
HOOK （ポケッツ）	3,683,300	REY-MTA-MER Ⓤ	RD.5 1コイン
HOOK （サッドバッド）	2,995,700	SHT-TMC-HAK	RD.5 1コイン
餓狼伝説2 （山田十平衛）	1,305,100	REY-MTA-MER Ⓤ	1コインALL P×22 D×1
餓狼伝説2 （ビッグベア）	1,234,100	RSIA-MYS Ⓤ	1コインALL D×19 D×3
餓狼伝説2 （テリー・ボガード）	1,412,100	SHT-TMC-HAK	1コインALL P×23
餓狼伝説2 （キム・カッファン）	1,184,500	REY-MTA-MER Ⓤ	1コインALL P×16 D×1
餓狼伝説2 （不知火 舞）	1,026,100	おしおきTIME-MIE	1コインALL P×15 D×2
コズモギャングザパズル	5,080,231	AMI-SS-YUK	LV226 コズモ1726

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII'ターボ （ガイル）	1,143,300	G・U・I'ターボ	ALL 爪×2 8-5-0
ストリートファイターII'ターボ （ザンギエフ）	1,175,000	テリー	ALL 5-4-0
天地を喰らうII （趙雲）	3,011,150	あつし	ALL 残×0
餓狼伝説2 （テリー・ボガード）	1,094,700	TTC	ALL P×18
餓狼伝説2 （チン・シンザン）	866,500	HU-FE-DMRDE	ALL P×12
餓狼伝説2 （山田十平衛）	989,700	HU-FE-DMRDE	ALL P×16
餓狼伝説2 （キム・カッファン）	1,056,400	HU-FE-DMRDE	ALL P×16
餓狼伝説2 （ビッグベア）	1,201,200	HU-FE-DMRDE	ALL P×15
餓狼伝説2 （ジョー・ヒガシ）	532,600	参考記録君	ALL P×7
ストリートファイターII'ターボ （ダルシム）	1,135,400	HU-FE-DMRDE	ALL 爪×3 9-4-1

プレイシティバレンシア　秋田
秋田県秋田市手形西谷地40-6 ☎0188-32-8125

タイトル	スコア	スコアラー	備考
HOOK （ピーターパン）	6,181,700	かせぎ疲れる 燃	St6ボス
SDガンダムネオバトリング	791,400	NORIあKEY'S	St5-6 F90
餓狼伝説2 （ビッグベア）	769,700	国家反逆罪の男	1コインALL
餓狼伝説2 （ジョー・ヒガシ）	770,500	ブラックナイツ	1コインALL
天地を喰らうII （関羽）	3,027,500	D.D.F	1コインALL
コズモギャングザパズル	9,999,999	にせぽち	L100→426 コズモ4467
バーチャレーシング （ビギナー）	2'36"50	ダ	MT 1位
バーチャレーシング （エキスパート）	3'22"56	ダ	MT 2位
富士山バスター （忍者）	809,400	審	1コインALL
富士山バスター （さむらい）	798,300	同じく燃太郎	1コインALL

ゲームプラザコトブキ　埼玉
埼玉県浦和市白幡5-1-28 ☎048-838-6631

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説2 （テリー・ボガード）	1,129,700	レイちゃんは僕のオヨメさん♡ も	ALL 必 穴うめ
餓狼伝説2 （アンディ・ボガード）	1,434,500	緑のセーラー戦士♡ PST-JUN嘉	ALL 必 P×22・D×4
餓狼伝説2 （ジョー・ヒガシ）	1,430,000	深谷がライバル? PST-JUN嘉	ALL 必 P×22・D×3
餓狼伝説2 （ビッグベア）	1,254,300	ヴィーナスパワー全開でもんごを排除	ALL 必 P×18・D×7
餓狼伝説2 （山田十平衛）	1,106,500	まっちゃ〜 港区立芝中♡WIZ	ALL 必 P×18・D×1
餓狼伝説2 （チン・シンザン）	772,500	・・・うひっ!・・ キャプコマIIでしゅ	ALL 必 P×?
餓狼伝説2 （キム・カッファン）	1,459,900	変態と書いて　もんごと読む も	ALL 必奇跡! ALL P・D×2
餓狼伝説2 （不知火 舞）	1,333,100	ジュピターLOVE ♡♡♡SJK♡♡♡	ALL 必 P×21
デスブレイド （ファイター）	1,068,600	連なしは担当外 GACHAPIN凸	ALL また P×6 来てね!
ぷよぷよ （ふつう）	852,024	速攻クリアで 脱衣ぷよ かぜ	ALL BLOCK572

プレイシティキャロット琴似店　北海道
北海道札幌市西区琴似2条2丁目琴似グリーンビル1F ☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説2		A+B,C+D ボタン装備 連付	
餓狼伝説2 （ビッグベア）	1,428,600	HU-FE- DMRDE	ALL ノーマル
餓狼伝説2 （キム・カッファン）	1,329,600	HU-FE- DMRDE	ALL ノーマル
餓狼伝説2 （山田十平衛）	902,200	KOHMONパンチ	12人目 ノーマル
天地を喰らうII		A+Bボタン装備	連付
天地を喰らうII （関羽）	3,158,300	セクシーダイナマイト　みかげセンパイ	ALL 残×0 ノーマル
天地を喰らうII （趙雲）	3,100,600	BOJ	ALL 残×1 ノーマル
ドラゴンガン		入荷しました	
ファイターズヒストリー		入荷してるはず…	
ウルトラ闘魂伝説		入荷してる…よね? ぴょん	

プレイシティキャロット筑波学園店　茨城
茨城県つくば市天久保1-5-3 ☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
天地を喰らうII （関羽）	2,019,400	C.C	ノーマル ラスボス（呂布）
コズモギャングザパズル （エキスパート）	9,999,999	Now	L504 5643コズモ
コズモギャングザパズル （コズモ数）	5,019	Now	L465 エキスカンスト パート
龍虎の拳 （リョウ・サカザキ）	580,970	R.O	ノーマル ALL
ソルダム （セキーロモード）	2,106,230	uni	ノーマル ALL 247ライン
サンダークロスII 連	1,218,460	さどがしまさん卒業おめでとう!!…杉田	ノーマル 2-7

ガリバー熊谷　埼玉
埼玉県熊谷市筑波2-49-8 フォーラム秋山ビル1F・B1 ☎0485-21-7821

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説2 （チン・シンザン）	1,500,100	超ラッキー野郎 EDOブーチン	ALL P×23
餓狼伝説2 （ビッグベア）	1,492,400	キスミー岡崎MK-II	ALLぱ
餓狼伝説2 （不知火 舞）	1,460,900	飛びパンチ投げ恐怖症　かず夫呪	ALL P×23
餓狼伝説2 （キム・カッファン）	1,459,500	ついてない星のもとに生まれた　YOU	ALL P×23
餓狼伝説2 （山田十平衛）	1,443,100	ビリー使う奴は信用しねえ 猫田キラ夫	ALL P×22
餓狼伝説2 （アンディボガード）	1,366,700	アンディはスフィンクス 四	ALL P×21
餓狼伝説2 （ジョー・ヒガシ）	1,330,200	Sアッパーボタン希望　YOU	ALL P×21
天地を喰らうII （趙雲）	3,416,050	400万なんてどうやったら出るの?A	ALL 連必付 もうやめた
ぷよぷよ	518,790	祝!12連鎖 KAT	ALL BL635
F/A （6-WAY）	1,884,850	まさかの進級 YAM太郎	ALL S×4 JA-37 連付

プレイシティ24　北海道
北海道旭川市2条8丁目 ☎0166-23-5089

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ワールドヒーローズ （ハンゾウ）	2,245,200	JET たけ坊	ALL P×16 D×4
天地を喰らうII （関羽）	3,112,700	AGO えいじいおう	ALL 全機種ノーマル
ぷよぷよ	点数不明	もうどく	ALL
ドギューン!!	2,548,730	T.M あご	8-9 連有
餓狼伝説2 （テリー・ボガード）	1,332,200	魔B党-K.O	ALL P×21 連有 A+B有
餓狼伝説2 （ビッグベア）	1,301,600	AGO	ALL C+Dも有るよ
餓狼伝説2 （キム・カッファン）	1,298,200	NIN	ALL
餓狼伝説2 （チン・シンザン）	1,260,500	水沢めぐみ この人は誰でしょう B	ALL P×20
ストリートファイターII'ターボ （ザンギエフ）	1,516,200	ぺこちゃん	ALL ツメ×0
ストリートファイターII'ターボ （ケン）	1,392,400	ARIす またば君 キャサ夫様ご来店	ALL ツメ×0 と一応書いておく

プレイシティキャロット日立店　茨城
茨城県日立市鮎川町6-7-25 ☎0294-34-1010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
龍虎の拳 （リョウ・サカザキ）	871,820	ばいおつ	ALL P×13

アミューズセンターペガサス　埼玉
埼玉県春日部市粕壁2-5-10 ☎048-752-3859

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII'ターボ （リュウ）	926,200	CPS	ALL
餓狼伝説2 （テリーボガード）	1,069,300	KZM	ALL
ビューポイント	446,290	OKA	4ステージ
ガンネイル	2,717,100	GEN	ALL イージー
ラギ	637,100	HAT	
天地を喰らうII （張飛）	1,496,251		
スーパー上海	155,400	P.J	プロ 完

チャレハイ通信

●PC琴似店（北海道）

★春休み中の御来店ありがとう。澄川CHのみんなも，またきてね。

●プレイシテイ24（北海道）

★ドーナッツ屋と立体駐車場の間にあるちょっと危ない感じの店が当店です。一度勇気をだして店の中に入ってみてください。

by 野の村 夢子

●PC筑波学園店（茨城）

★春から筑波にこられる人，お待ちしております。ハイスコアラーでなくても，OKです。気軽に声をかけてください。

●スペースパニック西船橋店（千葉）

★全国のみなさん，はじめまして！今月からチャレハイに参加することになりました。ところで，うちの店員の中に『ぷよぷよ』の対戦の強者がいます。だれかこらしめてあげてください（勝つとジュースなどがもらえる）。ちなみに最高11連鎖（1面）。MD版で1億点だしてます。

by 週1のバイト君

●渋谷会館B1セガ（東京）

ゲームランドペガサス　埼玉
埼玉県川越市氷川町151　☎0492-24-4434

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説2（テリーボガード）	606,800	REY.M	
餓狼伝説2（不知火 舞）	575,700	シーリングも そろそろ	
ワールドヒーローズ（ジャンヌ）	1,130,200	V-MAX	
ワールドヒーローズ（ハンソウ）	962,800	GSX-R 1100	
ワールドヒーローズ（ドラゴン）	1,266,100	GPZ900R	
ワールドヒーローズ（フウマ）	806,900	どれがいいかな	
天地を喰らうII（張飛）	764,200	レビン&TZR の八ちゃん	
コズモギャングザパズル	207,428	初心者	
バース	6,430,200	そろそろ 限定解除かな	
ボンバーマンワールド	143,100	誰だろう	

プレイランドスカイシアター　埼玉
埼玉県深谷市西島町2-20-25　☎0485-73-8667

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説2（アンディ・ボガード）	1,411,100	GWには大阪へ・・必ず行きますJUN	ALL P×23 F×3
★餓狼伝説2（ジョー・ヒガシ）	1,498,800	今月から本気だすよ PST-JUN終	ALL P×23 F×5
餓狼伝説2（キム・カッファン）	1,509,500	負けるなテコンドー PST-剣野宇佐子	ALL P×23 F×4
餓狼伝説2（チン・シンザン）	1,510,600	柊BUG	ALL PALL F×5
ぷよぷよ	827,564	来店感謝またきてね Z・・のび	ALL ブロック 574
コズモギャングザパズル	9,999,999	いいゲームなのに・・PST-EPT廿	カンスト時 5521コズモ
天地を喰らうII（黄忠）	3,449,800	来店感謝またきてね BRK-部民部曲正	ALL

スペースパニック西船橋店　千葉
千葉県船橋市西船4-29-9 板橋ビル1F　☎0474-31-2437

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クイズ激烈すくらんぶる（ストーリー）	942,100	ブラック魔王（載ったら全国トップ?）	烈使用（2P側）ALL 99%
クイズ激烈すくらんぶる（とことん）	850,800	ブラック魔王（こっちの方が自信あり）	激使用（1P側）ALL 100%
コズモギャングザパズル	COSMO4,530（9,999,999+α）	パイソン	EXP L429 100万×1
ストリートファイターII'ターボ（ケン）	1,435,500	Q	P×19ツメ×0
ストリートファイターII'ターボ（対戦王）	32人抜き	SFM	ザンギエフ使用
餓狼伝説2（ビッグベア）	1,067,900	ふすまの奥での戦い大好きブラック魔王	ALL P×15（2,2,2,0）
餓狼伝説2（格闘王）	20人抜き	何故誰も入ってこない? ブラック魔王	山田先生使用
ぷよぷよ（ふつうモード）	438,924	JUN	13面 技使用 611ぷよ
天地を喰らうII（関羽）	2,977,450	H,S	1COINALL 残0
達人王（EASY）	1,021,370	SEY	やっぱり5面ボスで死んだ

八千代プレイランドカーニバル　千葉
千葉県八千代市八千代台東1-6-17　☎0474-85-2235

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説2（アンディ・ボガード必付き）	1,481,900	大山関川Iidaうな松IIAA宗太郎F	ALL P×73 D×5
餓狼伝説2（ジュー・ヒガシ必付き）	1,432,600	コーラ杯惨敗! マック愛好家KEI	ALL P×21 D×9
★餓狼伝説2（キム・カッファン必付き）	1,525,000	ごんべえM	ALLパ D×3
餓狼伝説2（チン・シンザン連必付き）	1,513,600	ケムマキレベル B-SATSUMA	ALL P×23 D×10
戦国伝承2（連付き）	604,650	GACHAPIN凸	ALL 残×2
★クイズ学問ノススメ	1,762	G.M.C WGFC-MAR	ALL 黄色い女の子使用
バーチャレーシング（ビギナー）	2'31"21	メフィラス高沢一成（巨大化フジ隊員）	2シート筐体 4周設定
バーチャレーシング（エキスパート）	3'15"90	SKK	2シート筐体 4周設定
★ザ・グレイトラグタイムショー（連付き）	3,674,140	B-SATSUMA	2周ALL
★デスブレイド（ファイター連付き）	1,382,750	GACHAPIN凸	ALLパ

柏ガリバー　千葉
千葉県柏市柏1-1-11 丸井ビルB1　☎0471-64-9818

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説2（ビッグベア）	1,140,300	JNKY-SKO	12面
餓狼伝説2（山田十平衛）	689,900	ダッシュ投げ夫	ALLクリア
天地を喰らうII（張飛）	2,461,800	かみつき×5	ALLクリア
SDガンダムネオバトリング	979,100	ざ	6-5 F90使用
SDガンダムネオバトリング	最終 ボス	ざとA	2人同時 8-6 F90とマークII
餓狼伝説2（テリー・ボガード）	991,500	JNKY・POO	ALLクリア P×17
マクロス	9,375,300	日橋誠からMr.マコト君へ	ALL 2P使用 連付

鴨川ゲームスポット　千葉
千葉県鴨川市前原8　☎04709-2-0334

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII'ターボ（ケン）	1,554,800	紫楼	ALL ノーマル 5万×1ミス
ストリートファイターII'ターボ（ザンギエフ）	1,563,400	直哉ケニアに帰礼	ALL ノーマル
ストリートファイターII'（サガット）	1,344,200	アシベ	ALL ノーマル
ストリートファイターII'	911,600	K君	ALL ノーマル
達入王	1,123,950	KS	6面ボス ノーマル
ターミネーターII	1,388,250	SAM	2面 ノーマル

鴨川ヤングパレス　千葉
千葉県鴨川市横渚884-6　☎04709-3-6431

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイバトラー	924,120	まこちゃん 6面	当店はすべて設定ノーマルです
餓狼伝説2（不知火 舞必）	1,093,600	HARD-TORA	ALL P×19 D×3
餓狼伝説2（山田十平衛必）	1,103,800	HARD-TORA	ALL P×19
餓狼伝説2（ジョー・ヒガシ必）	1,149,300	HARD-TORA	ALL P×19
餓狼伝説2（テリーボガード必）	1,122,100	HARD-TORA	ALL P×18
餓狼伝説2（キムカッファン必）	1,350,900	HARD-TORA	ALL P×22
餓狼伝説2（アンディボガード必）	1,266,400	HARD-CORE	ALL P×17
餓狼伝説2（ビッグベア必）	1,074,700	HARD-CORE	ALL
コズモギャングザパズル	4,198,362	しーけんすー	LEVEL203
ストリートファイターII'ターボ	1,571,500	紫楼	ALL つめ×3

ハイテクノーベル神保町　東京
東京都千代田区神田神保町2-14-4　☎03-3262-2823

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイバトラー	2,005,080	らじあめ	ノーマルALL
グリッドシーカー（ファイター,連付）	2,182,980	OMD	ノーマルALL
バーチャレーシング（TWIN,上級）	3'16"09	DE.	ノーマルALL
達人王	2-3	H	
今回はゲームが入らないのでどーしょーもな			
い。たのむからゲームかって下さい。			

プレイシティキャロットTOC店　東京
東京都品川区西五反田7-22-17 TOC内地下1F　☎03-3494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マクロス	8,412,000	日橋誠からMr.マコト君へ	連なし2P ALL
パロディウスだ!	復活しました,		
リーサルエンフォーサーズ入荷			

荏原ゲームコーナー　東京
東京都品川区旗の台3-12-3　☎03-3781-4359

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★餓狼伝説（不知火 舞）	1,527,800	雌党の用紙でご免ね押田くん 神STR	ALLパ
餓狼伝説2（アンディ・ボガード）	1,527,300	何これ目酢徒の用紙じゃん! 米POW	ALLパ
★餓狼伝説2（チン・シンザン）	1,523,100	マーニャスロー再生友の会・VAP	ALL棒おち
ストリートファイターII'ターボ（ザンギエフ）	1,895,600	カトケー荏原商事就職記念 米POW	ALL 3ケおち
ストリートファイターII'ターボ（サガット）	1,723,900	大日本怒女衆党帝王死雑部隊代表H.S	ALL たくさんおち
マクロス	8,969,800	何とか誰々からMr.何とか君へ	ALL メストを参照の事
F/A（6-WA）	2,068,150	〜荏原流のギャグです。怒らないでね〜	ALL62000
		次回担当予告 神:ファイターズのR	
		YOKO.ファイヤースープレックス	
		V・ファイターズのレスラー（又かよ）	

プレイスポットすーるぽん　東京
東京都渋谷区渋谷1-27-1　☎03-3407-7313

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F/A（6WAY）	2,067,800	KYOちゃん（あと9000点!）	ALL(JA-37) 連
F/A（5WAVE）	1,824,850	なかじまあ〜〜! いそのお〜〜〜!	ALL(F-14D) 連
F/A（SEMIAUTO）	1,836,900	PC松本の 連 は遠かった……	ALL (ACM) 連
ブロックブロック（ノーマル）	397,730	KUMAMOTO! ぜったいクリアする	1〜48面 5台設定
キングオブドラゴンズ（ウィザード）	3,040,100	JAG-MIYA三（人生リセットして〜）	ALL 3人設定
パックマニア	1,524,530	基盤にモノをあてがう男!RVS-R.Y	19面で死亡 5匹設定
ライフフォース	2,129,100	GSE-AKM	4周目5面 青使用
究極タイガー	20,000,000+α	めぞん一刻	8周目で達成
バトランティス	727,500	ジェフリーデービス from戸塚	32面でデッド 5人設定 連
エクイテス	1,163,900	バカIGAですう（早よ脱げ!）	42km 連

渋谷会館B1セガ　東京
東京都渋谷区宇田川町23-10　☎03-3461-9076

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ぷよぷよ	1,226,840	パノやんに敗れてぷやぁ引退!?GAM	1cALL BLOCK 631
		とりあえず3月末閉店はまぬがれました	
		-今月は以上-	

ハイテクランドペンギン　東京
東京都目黒区上目黒3-5-31　☎03-3715-8988

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説2（キム・カッファン）	1,355,200	通りすがりの中島君（お仕事がんばって!）	ノーマルALL
餓狼伝説2（不知火 舞）	976,800	新命明君、高沢君お元気ですか?	ノーマルALL
ウルフファング（Cコース）	ALL CLEAR	一度中目黒の方にも遊びに来て下さい!	紫電使用
		MIS由	
来月はもっとがんばるので、今月はこれで許			
して! byガード下が好きな男			

ICチェーン砧&狛江店　東京
東京都世田谷区砧5-1-18 サマリヤマンション1F　☎03-3416-2983

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII'ターボ（ケン）	1,159,000	AJA	ALL 狛江
ストリートファイターII'ターボ（ガイル）	1,104,800	YAM	ALL 砧
ストリートファイターII'ターボ（リュウ）	618,900	大沼 勇	砧
天地を喰らうII（関羽）	1,258,050	J.S	R-7 狛江
ザ・グレイトラグタイムショー	376,760	アチアチアドベンチャー なR	狛江
SDガンダムネオバトリング	427,700	LAY	F-90 3-6 狛江
R-TYPE LEO	251,800	稲田	狛江
TATSUJIN	11,000,000+α	虹の彼方に! すく竜-RRZ	8-2 残×29 砧

ICチェーン船橋&経堂店　東京
東京都世田谷区船橋1-14-2　☎03-3426-8528

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説2（キム・カッファン）	10,438,400	A.N	経堂
ストリートファイターII'ターボ（サガット）	1,051,700	J.W.V	経堂
天地を喰らうII（魏延）	639,950	孤乾	経堂
サイバトラー	510,740	すく竜-R	R-4 船橋
ぷよぷよ	191,217	めざせクリア君	R-13 船橋
コズモギャングザパズル	872,714	OKA	レベル89 経堂
雷電	834,110	D.D.T	1coin 1-5 経堂
ダイエットGOGO	1,903,453	MOMA	経堂

★とりあえず，閉店をまぬがれたとはいえ，事態は一触即発。こんな店ですが一度はおいでください。

by 担当より

●ICチェーン砧＆狛江店（東京）

★IC通信（現在第6号発行）では，みなさまのイラスト，御意見をお待ちしております。お気軽にスタッフまで。郵送でも受付中！

by ICのMASA

●ICチェーン船橋＆経堂店（東京）

★ICオリジナルCD作成予定。全国のゲーム・ミュージック・ファンのみなさま！オリジナル作品をお待ちしています。DATもしくはカセット・テープで郵送してください。締め切りはとくにありません。随時受付中！

by ICのMASA

●ジョイフルランドヒノーズ下井草店(東京)

★スタープラチナ平城君へ。気にするな，アハハ……。冗談だよ！byよーじ。

文責：ちくわ

●PC巣鴨店（東京）

★OLDゲーム続々入荷。40インチモニタの『スティールガンナー2』もあります。店のレイアウトも変更しました。みんな遊びにきて

ジョイフルランドヒノーズ下井草店　東京
東京都杉並区下井草2-44-7　☎03-3399-2155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★サイバトラー	2,361,190	強化人間V-GFA-星白金PLEて	連付き ALL 2P側 ダメだ!
餓狼伝説2（山田十平衛）	1,479,000	セーラーMAK（おわってる!）	ALL D×3
ドギューン!!	19,177,060	ごろたん 麻雀しようぜ!!	27-9 連付き 1up×2
マクロス（連付き）	9,416,200	日橋誠からMr.マコト君へ	2P側 残1 店に来てね!
マクロス（連なし）	9,281,400	今月から黒字経営! ちくわ姉ちゃん性	2P側 残0
ソンソン（穴うめ）	7,758,410	髪切る前に女装を! ちくわ姉ちゃん性	13周目 髪は赤にそめたいです!
平城愛の巣計画実行中	ちなみに今月は赤字です!	7月まで60万たまるのか?（無理）	ただ今、かけに参加する人募集中!
		無理・無駄・無暴・無策・無茶・無意味	ちなみに勝った方が焼肉食えます

ゲーム中央プラザ　東京
東京都三鷹市下連雀3-43-28 創英ビル1F　☎0422-46-4407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII'ターボ	960,200	キンキンありがとう	キャラ不明 ノーマル
天地を喰らうII	2,676,700	やっとですTA.	ALL残1関羽 ノーマル
コズモギャングザパズル（1P）	8,746,640	ちょーあついTA.	L416 ノーマル
R-TYPE LEO（1P）	5,445,980	LAY.A.WAY	連射付 ノーマル
ファイナルスターフォース	1,629,500	IMMORTAL	ALL ノーマル

ゲームプラザセントラル日吉店　神奈川
神奈川県横浜市港北区日吉本町1-20-8　☎045-564-1034

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII'ターボ（リュウ）	1,485,100	T.A コズモやるかも?	ALL
ストリートファイターII'ターボ（リュウ）	1,209,800	T.A（初クリア）	ALL
ストリートファイターII'ターボ（ザンギエフ）	1,400,000+α	俺（初クリア、17本落ち位）	ALL
			全てノーマル設定
		ニューゲームは多いのにおもしろいのが	何もない。
		皆もっと穴埋めしてくれ〜!	

プレイシティキャロット西荻店　東京
東京都杉並区西荻北3-1-9　☎03-3397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
今月の新製品			
サイバトラー		申請者なし	
リーサルエンフォーサーズ		申請者なし	
今月のリバイバル製品			
フラッシュポイント		やりに来て下さい	
		新製品欲しいよ〜	だれか買ってくれ

プレイスポットイーグル　東京
東京都田無市本町4-2-16　☎0424-66-2989

タイトル	スコア	スコアラー	備考
天地を喰らうII（関羽）	2,911,800	T・F	ALL 連付 ノーマル
天地を喰らうII（趙雲）	2,809,450	ザジ	ALL 連付 ノーマル
天地を喰らうII（黄忠）	2,342,550	Mr.PETPE	8面ボス 連付 ノーマル
天地を喰らうII（魏延）	1,247,850	Y--	7面 連付 ノーマル
天地を喰らうII（2P部門）	3,969,500	K.I& T.F	ALL 連付 ノーマル
★マクロス	9,419,900	日橋誠からMr.マコト君へ	ALL 連付 ノーマル 2P
ストリートファイターII'ターボ（ザンギエフ）	1,434,500	ELE-KI	ALL 爪×2
ストリートファイターII'ターボ（ブランカ）	997,200	穴うめ次郎（本物）	ALL
SDガンダムネオバトリング	712,100	勝利蜂VJB	5-4 ノーマル
ぷよぷよ	283,411	い〜くん	ALL ノーマル

ゲームプラザニューヨーク　神奈川
神奈川県鎌倉市大船1-22-26 大船会館2F　☎0467-44-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★フィグゼイト（GX-026）	10,000,000+α	VMT-ABU	7-4で達成 残3
★フィグゼイト（アガサ・ボルドゥ）	10,000,000+α	VMT-RED	7-3で達成 残4
F/A（5WAVE連付）	2,040,950	SIT-M.Kさな	ALL F-16AFTI
F/A（6WAY連付）	2,057,750	ECM-FISCHER	ALL JA-37
F/A（SEMIAUTO連付）	2,026,250	4面ボスのがした じーぶー!J連	ALL ACM
F/A（F-14D連付）	1,906,450	小池も絶賛ザ・グレイトひざげりショー	ALL 1ボフ→ひざげり大4発
天地を喰らうII（関羽）	2,903,400	マナ男君	ALL
天地を喰らうII（張飛）	2,482,500	マス大山	ALL
R-TYPE LEO	5,387,640	EPISTEMER	ALL
ESSAY㊙新命明氏へ	連射装置どうもありがとう	こちらにも遊びにきてください	by じ〜ぶ〜& ECM-S.I

ガリバー目白店　東京
東京都豊島区目白3-4-12 島幸ビルB1・2F　☎03-3950-4053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII'ターボ（ザンギエフ）	1,315,000	カゼで休みたい	ALL
餓狼伝説2（テリー・ボガード）	899,400	Shogo	ALL

プレイタウンYOU&YOU町田店　東京
東京都町田市原町田6-10-10　☎0427-22-0208

タイトル	スコア	スコアラー	備考
天地を喰らうII（黄忠）	3,401,850	"CIRQUE"のみなさん部民部曲っス	ALL
F/A（6WAY）	2,065,350	JAG-あやちゃん好WOP	ALL 残5.連付
テトリス	565ライン	テトきち	カンスト10万×1
ドラゴンガン	2,227,080	CAT-AMI	6面
ウォリアーブレード（ソフィア）	464,260	KUMAMOTO	ALL 必付

プレイアイシー鶴巻店　神奈川
神奈川県秦野市鶴巻北2-5-13　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
天地を喰らうII（関羽）	1,266,550	フッカー抜中村	R-7
セイブカップサッカー	ALL	Y.U	スコア73 アメリカ1コイン
メジャータイトルII	12アンダー	抜中村	ヨーロピアン
コズモギャングザパズル	4,097,290	ポコペン	レベル159 コズモ752
餓狼伝説2（ビッグベア）	684,300	TOM	ALL
マクロス	4,094,400	森当	R-7 2P使用
バーチャレーシング（ビギナー・SD）	2'35"12	ミルクティー大面IYE	ビギナーVR3 7MT
バーチャレーシング（ミディアム・SD）	2'35"84	シャンク森田IYE	ミディアムVR3 7MT
バーチャレーシング（エキスパート・SD）	3'19"96	マスタ吉くんIYE	エキスパート VR37MT
HOOK	申告なし		

プレイシティキャロット巣鴨　東京
東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1　☎03-3943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バーチャレーシング（ツイン・初級）	2'30"87	MSO-1φ LIE	ベストラップ 37"34
バーチャレーシング（ツイン・中級）	2'31"37	MSO-1φ LIE	ベストラップ 37"09
バーチャレーシング（ツイン・上級）	3'16"31	DE1	ベストラップ 48"34
★リーサルエンフォーサーズ	3,898	ゆーじ	トレーニング R.17
コズモギャングザパズル	8,514,950	K高校水泳部OB K.S.	コズモ 6138 レベル 549
マクロス（2P側）	9,215,200	日橋誠から Mr.マコト君へ	1コイン ALL 連なし
ドラゴンガン	2,436,350	MSO-1φ LIEちゃ魔	1コイン ALL 12月のスコア
米r所長 婚約記念	超女の勝ち!!	山田絵美子	策略 ALL

プレジャーキャッスル　東京
東京都町田市原町田6-14-8　☎0247-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説2（テリー・ボガード）	1,476,100	PROFESSOR	ALL レイプ P×22
餓狼伝説2（アンディ・ボガード）	1,330,100	PROFESSOR	ALL 近親相姦
★ウォリアーブレード（ラスタン）	494,450	AKM-YZY	ALL レズ 必付き
★ウォリアーブレード（ソフィア）	482,140	Mr.しおしお君	ALL 高校教師 必付き
ストリートファイターII'ターボ（春麗）	1,372,800	LIE-フェラ夫	ALL 連有 P×18
ストリートファイターII'ターボ（ザンギエフ）	1,030,800	いとー（パチンコ屋IJO）	ALL 連なし 金かえせ
リングレイジ	849,500	URX-BT夫	ALL 810万はよゆう
		「僕のベイビーが…」	by京本政樹
メタルブラック（㊙ロム使用部門）	約1,000,000	みーな氏ありがとうございました	ALL 超おも 超ムズ
達人王（ベジータ氏へ）	ビデオ見たい	R.Y&AKAより	2-5ボスわかんねー

ゲームセンターコパIII　神奈川
神奈川県秦野市南矢名62-42　☎0463-78-0610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII'ターボ（ザンギエフ）	1,687,300	あすたろと!?	ALL つめ1本 ザンギエフ
ストリートファイターII'ターボ（バルログ）	1,406,900	GMC-やちょ（G・F・A）	ALL つめ1本 バルログ
天地を喰らうII（黄忠連必付）	3,793,450	部民部曲	ALL
★餓狼伝説2（山田十平衛連付）	1,521,300	GMC-やちょ（G・F・A）	ALL オールパD×4
餓狼伝説2（ジョー・ヒガシ連付）	1,325,200	GMC-SPR	ALL D×4
餓狼伝説2（キム・カッファン）	1,334,300	GMC-やちょ（G・F・A）	ALL
餓狼伝説2（ビッグベア連付）	1,193,900	GMC-やちょ（G・F・A）	ALL
コズモギャングザパズル（カンスト時）	コズモ3396で達成	G・F・A-TEM 武	右+A付 電パ LV348
ボンバーマンワールド（ノーマルゲーム）	4,588,500	G・F・A-TEM 武	ALL 1UP×6
ソニックウイングス（FSX連付）	1,403,800	町田KMCバルロガースクール	※全機種ノーマル ALL 電パ

ゲームステージYOU&YOU石神井店　東京
東京都練馬区石神井3-20-20　☎03-5393-5455

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グリッドシーカー	254,400	ナニオー（はいったばかり）	ノーマル 連付 4面
バーチャレーシング（エキスパート）	4'02"31	Jun. N	ノーマル VR3 マニアル 前々月
バーチャレーシング（ミディアム）	3'08"25	Jun. N	からかわってません!
バーチャレーシング（ビギナー）	3'09"18	Jun. N	
スターブレード	2,223,400	030買いました! ウキーッ?	ALL 連付 ノーマル
R-TYPE LEO	5,413,100	早すぎてごめん?	ALL 連付 ノーマル
マクロス	8,653,000	日橋誠からMrまことへ	ノーマル ALL 残3 まぐろ1残
戦国伝承2	スコアー募集中	大会のビデオ編集はつかれるよのっ!	
ストリートファイターII'ターボ	だれかやってくれい!	この号が出るころには終っていればよい	
		が....	

ゲームセンターUFO町田店　東京
東京都町田市旭町1-7-5　☎0427-29-5603

タイトル	スコア	スコアラー	備考
HOOK（ピーターパン必付）	3,815,700	みんなマニキニム・チ・ュ・ウ・BT夫	33面
HOOK（ルフィオ必付）	7,141,400	1コインで最終面! キャサ夫フレンドA	ラスボスで死
HOOK（エース必付）	5,284,200	超兄貴FC大募集! 会長キャサ夫FA殿	6面
HOOK（ポケッツ必付）	6,374,900	イダテン使用で1C 3面URX-BT夫	6面
HOOK（サッドバット必付）	5,001,300	はらぺこだいさくFC次長U-BT夫兄	5面
F/A（GR・5連付）	1,164,000	土俵で釣りする男みかん星人ケイカク	8面
F/A（F-117A連付）	644,650	1左手にティッシュ右手におちんちん林九	5面
ぷよぷよ（面数優先）	11めん	チロンはキムチを作る為のマシーンっす	つま先の形が違う男セーラー福島
ミスティックウォリアーズ	ブラッド大人気	黒人の坊主なんぞおるんかいな	ゴクラク オウジョウ
超兄貴	永パ発覚	アーケードでもこんなあちーゲームねえ	只今大攻略中! 乞う御期待!

プレイランド長岡駅前店　新潟
新潟県長岡市城内町2-3-12 イトーヨーカドー6F　☎0258-33-3960

タイトル	スコア	スコアラー	備考
チャタンヤラクーシャンク（白帯）	838,500	チャタン歴20日 ANDET-SYO	ALL,D×9 ノーマル
チャタンヤラクーシャンク（茶帯）	654,700	帯別集計希望 ANDET-SYO	ALL,D×6,ノーマル
チャタンヤラクーシャンク（黒帯）	402,300	黒帯クリアできず ANDET-SYO	BEATED 7,ノーマル
ストリートファイターII'ターボ（リュウ）	1,488,300	KPL-REIちゃん（また来てね）	ALL,ツメ×1,ノーマル
ストリートファイターII'ターボ（ダルシム）	1,460,600	ANDET-謎の老人	ALL,ツメ×3,ノーマル
天地を喰らうII（黄忠）	3,051,600	400方計画発令 ANDET H.S	ALL,残0,ノーマル
天地を喰らうII（関羽）	3,136,700	MOR	ALL,残0,ノーマル
餓狼伝説2（キム・カッファン）	1,026,300	IDE	ALL,ノーマル
SDガンダムネオバトリング	801,400	ANDET-てとやま君	5-6ボス,ガンダム,ノーマル
戦国伝承2	228,450	ANDET-フバ夫	3ステージ,ノーマル

ください。

by 悪人

●プレジャーキャッスル（東京）

★名作『マジックソード』入荷しました。常連のGUN人が燃えています。“メガクラッシュ・ボタン付き”です。みなさん，やりにきてね。

by GUN人より

●PC甲府中央店（山梨）

★『餓狼』対戦，山梨最強です。腕だめしにおいで!

●アイリン夢空間（岐阜）

★うちの常連さんは，おとなしい顔してゲーム台なぐらせたら「にっぽんいちー!」です。来店されたかた，びっくりしないでね!

by 1番おとなしいSDI-RATT-MKC

●ゲームプラザイエローハット（愛知）

★ただ今，イエローハットは改装中ですが，ハイスコ集計は，続けていく方針なので，改装後もよろしくお願いします。<店>

●ゲームズウィル（京都）

★初心者，マニアを問わず，すべてのゲーム好きの人が気にいる店だと思います。とくに新入生の人，さあ君もWILLへ! WILLは

プレイランド柏崎店 新潟
新潟県柏崎市駅前2-3-7 ☎0257-24-5211

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII'ターボ（ザンギエフ）	1,413,000	KPL-REIちゃん	ノーマル,P12,ツメ×1
ストリートファイターII'ターボ（ベガ）	1,397,000	3×3タル落ちだびKPL-REIちゃん	ノーマル,P×21,ツメ×1
ストリートファイターII'ターボ（ケン）	1,533,300	KPL-REIちゃん	ノーマル P×22
ストリートファイターII'ターボ（リュウ）	1,601,200	まだだねKPL-REIちゃん	ノーマル,ALL P,ツメ×1
ストリートファイターII'ターボ（サガット）	1,305,900	KPL-REIちゃん	ノーマル,P×8 ツメ×1
ワールドヒーローズ（ジャンヌ）	2,186,700	KPL-REIちゃん	ノーマル ALL
天地を喰らうII（関羽）	3,013,200	投げパーフェクトKPL-REIちゃん	関羽,ALL,残0
天地を喰らうII（黄忠）	2,044,000	T・PAC-MAYA-BBC	黄忠、8ボス
餓狼伝説2（山田十平衛）	780,300	KPL-REIちゃん	ジュウベー,ALL,P×9
餓狼伝説2（ビッグベア）	1,166,000	ちょっと強引KPL-REIちゃん	ビッグベアー,ALL,P×19

ゲームプラザ遊 新潟
新潟県新潟市弁天1-3-6 ☎025-246-7720

タイトル	スコア	スコアラー	備考
チャタンヤラクーシャンク（白帯）	1,033,500	シャンカーFAI琢	ALL ノーマル D×11
★チャタンヤラクーシャンク（茶帯）	1,077,300	シャンカーFAI琢	ALL ノーマル D×7
チャタンヤラクーシャンク（黒帯）	892,500	ねこぢるうどん冨	ALL ノーマル D×?
コズモギャングザパズル（ノーマル）	2,931,616	MPS-Iris	LV92
コズモギャングザパズル（エキスパート）	6,253,724	ボンタイル雅	LV286
エクスパニア	30	アナウマ-あさげ奴	4面
		上の奴、東京行っても、いいきになって	
		がんばれよ!!	
		もう二度と会うこともないだろうけど笑	
		でも、毎月とんかつヒロに来るのだ!	

ゲームセンター101&UFO 新潟
新潟県新潟市小針上山6-12 ☎025-233-3881

タイトル	スコア	スコアラー	備考
天地を喰らうII	2,768,100	岩ゴリ	ALL 関羽
ガルメデス	STAGE 4	岩ゴリ夫	点数忘れた
カプコンワールド2	2,037,000	第一北越遊交会	???
ストリートファイターII'ターボ	779,000	穴ウメ用スコア制産マシンサガ夫	ALL サガット使用
ワールドヒーローズ	998,000	同上	ALL フウマ使用
スーパーゼビウス	9,999,999+α	大将専用GAME	エリア10
ミスティックウォーリアーズ		UFO米山店	入荷しました
HOOK		UFO白根店	入荷しました

ハイテクセガ金沢店 石川
石川県金沢市片町1-3-9 ☎0762-21-9115

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンネイル	33,782,900	すさまG-Rカモネコ	ALL バグなし 3400万みえた
餓狼伝説2（ビッグベア）	1,279,600	乱入すんなあほう	ALL P×19
天地を喰らうII（張飛連）	2,785,400	GOR-すもう修業の身下	ALL
天地を喰らうII（趙雲連）	3,185,700	寿司岡ばる吉ぅぉ～	ALL
ぷよぷよ	308,474	れんず	ふつうALL
ワールドヒーローズ（ラスプーチン）	2,365,700	むちむちもむもむ	ALL
1942	12,116,830	八千代カンパニー（ホラー映画愛好会）	ALLクリタ祝
★バーチャレーシング（ビギナー）	3'07"84	GOR-日本豆の会会長じょ～じな	DXタイプ 社長使用
★バーチャレーシング（ミディアム）	3'06"81	GOR-日本豆の会会長じょ～じな	DXタイプ
バーチャレーシング（エキスパート）	4'03"21	GOR-日本豆の会会長じょ～じな	DXタイプ

プレイシティキャロット甲府中央店 山梨
山梨県甲府市中央2-12-22 ☎0552-32-2429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
天地を喰らうII（関羽）	2,750,100	FLAP-MAD	
餓狼伝説2（不知火 舞）	868,000	No.X-飛沫	ALL
餓狼伝説2（ジョー東）	556,800	FLAP-RYU	ALL
ストリートファイターII'ターボ	1,354,300	No.X-飛沫	
ドラゴンガン	2,561,270	2日目です	6面あと少し

ゲームプラザニュー日の出 長野
長野県上田市中央2-7-9 ☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説2（ジョー・ヒガシ）	356,100	D-OLFE	ALL,やっぱスラッシュキック
餓狼伝説2（山田十平衛）	896,300	NARC-U16 Bud Tabby	ALL
餓狼伝説2（チンシンザン）	984,200	UZI	ALL さるも木からおちる
餓狼伝説2（テリーボガード）	1,214,300	CHASER-TRA DEAD	ALL
餓狼伝説2（キムカッファン）	1,155,900	X68K（攻略）	ALL クラウザー殺す
餓狼伝説2（不知火 舞）	1,180,000	ミトウナムラサキ	ALL
餓狼伝説2（ビッグベア）	846,000	正義のCATマン	ALL P×11
コズモギャングザパズル	4,057,918	征哉（UZIの超おだてPOW使用）	エキスパート ボース無し
アンダーカバーコップス（ローザ）	13,651,400	〃	ALL 残×3 1up×2
カプコンワールド2（魔法使い）	2,516,900	JM協同組会	ALL 500円 女子高生 2人

プレイシティキャロット松本店 長野
長野県松本市中央1-3-7 セントラルビルB1 ☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII'ターボ（リュウ）	1,544,800	あすはやばいTiny-DIL	ノーマル ALL P×22 爪×1
ストリートファイターII'ターボ（ケン）	1,554,900	Tiny-DIL	ノーマル ALL P×22 爪×1
ストリートファイターII'ターボ（春麗）	1,427,700	T・PAC-FORNA	ノーマル ALL P×21 爪×1
ストリートファイターIIターボ（ザンギエフ）	1,718,700	T・PAC-Y・Y	ノーマル ALL P×15
ストリートファイターII'ターボ（ベガ）	1,312,600	RAI	ノーマル ALL P×17
クイズ学問ノススメ	1,701	FGD-"ヨッシーのおかげ" BAL	ノーマル ALL あと百点ほしい
★ドラゴンガン	3,846,437	BCCCCCB-T・PAC	ノーマル ALL ヤルジャン柏崎君
天地を喰らうII（関羽）	2,998,700	KLM	ノーマル ALL 6ボス9ボスミス
天地を喰らうII（黄忠）	2,186,900	T・PAC-MAYA-BBC	ノーマル 8ボス
バーチャレーシング（ツインタイプ）	2'39"59	A・M	ノーマル 7S

ナムコジャスコ諏訪店 長野
長野県諏訪郡下諏訪町湖浜6133 ☎0266-28-6242

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説2（不明）	598,500	SFQ2	
ウルトラマン倶楽部（エイティ）	1,683,100	APOら	ALL 残1
ボンバーマンワールド	3,104,800	APOら	ALL
ストリートファイターII'ターボ（バルログ）	843,800	AAZ	
TATSUJIN	5,856,530	EPT-ラッキースター H.S	1コイン 4-5

アイリン夢空間 岐阜
岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎05832-7-0218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
達人王	1,996,340	EASY 3-5ボス 364万 近江からの使者翼	2周目5面 ノーマルランク
HOOK（ピーターパン）	11,741,100	祝3浪決定!!SDI-ANP-PAN翼	ALL 4Pバージョン
サイバトラー（連付）	887,290	ゲ参入の件、高山に惨敗!SDI-S翼	ラスボス なめんなぁ～!!
F/A（6-WAY・連付）	1,831,350	高山祭りにテロリスト出現?SDI-M	ALL JA-37 残4
F/A（SEMI-AUTO・連付）	1,832,900	緑の遊び場いきなりやる気なし!!M翼	ALL ACM 残4
F/A（STRAIGHT・連付）	1,768,100	八木と共に散れ!!SDI-LEN付翼	ALL GR.5 残4 えへへ…
ストリートファイターII'ターボ（リュウ）	1,483,800	ついに地獄行き確定!!GAC-ZMK!	ALL つめ×1 あと3人も決定?
ストリートファイターII'ターボ（ケン）	1,396,300	GAC-PRO-PON 祝名前決定!!	ALL つめ×2 名付親はPAN氏
ぷよぷよ	641,540	JESUS-LEM	ALL 655ブロック
コズモギャングザパズル	6,725,358	RATT-TCC-KAME	エキスパート コズモ 3226

YPエンゼル 岐阜
岐阜県多治見市本町2-18-10 ☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウルトラマンクラブ	1,559,800	UKY	
ザ・グレイトラグタイムショー	4,121,140	にんぎょ	
チャタンヤラクーシャンク	14抜き	KA	
コズモギャングザパズル		今回特になし	
エクスパニア		今回特になし	
餓狼伝説2		今回特になし	
ストリートファイターII'ターボ	1,462,350	Y.H	
コズモギャング	TOP	くま吉	

ゲームパレス 静岡
静岡県三島市一番町12-22 ☎0559-71-3057

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F/A（6WAY）	1,538,100	JAL JA-37（連付き）	ALL
F/A（8-WAVE）	1,250,050	PEM（連付き）	F-16 ALL
F/A（ストレート）	1,603,050	SDI（連付き）	ALL
F/A（セミオート）	1,533,300	SDI（連付き）	IDS ALL
餓狼伝説2（不知火-舞）	1,198,300	JALめくん	ALL
コズモギャングザパズル（ランク別）	1,208,093	SHU	L,103 C,1243
ドラゴンガン	3,261,708	JUNK・Y	イージーです
スーパーバレー'91	130,270	M.H	
出たな!ツインビー（のびちゃった部門）	3,217,500	HPO-RAN 、まだ書類だして	2-4 限界っすません
天地を喰らうII		だれか、ハイスコアい ハイスコアー	ーをだしてください

プレイシティキャロット静岡店&両替町店 静岡
静岡県静岡市紺屋町8-17 ☎054-251-6108

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クイズ学問ノススメ	332	FFMSY	マリーベル使用
ガンネイル	6,962,500	金曜5時日本テレビ系の人	ALL セーフティプレイ
ドラゴンガン	2,713,409	WAD-MKTま誠真	6面 男使用ちとつらい
達人王	1,438,370	山崎ィー	2-1
天地を喰らうII（関羽）	2,994,300	YKB	ALL
ストリートファイターII'ターボ（関羽）	1,120,300	M MKT富 まだまだです	ALL P×11 爪×2 欅のかし
ストリートファイターII'ターボ（ザンギエフ）	1,203,000	FYF-水木なつみ	ALL P×6 爪×2 欅のかし
餓狼伝説2（アンディ・ボガード）	894,500	無敵のアンディーさま	ALL
餓狼伝説2（テリー・ボガード）	778,300	ぷくぷくユナりん・空	ALL
餓狼伝説2（ジョー・ヒガシ）	878,700	あ～る・滝	ALL

ゲームランドウイング 静岡
静岡県島田市御仮屋町8788-1 ☎05473-6-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説2（ビッグベア）	1,069,300	JSM	1コインALL
天地を喰らうII（張飛）	2,857,750	JSM	1コインALL 曹操 殺
ぷよぷよ（ふつう）	300,232	MDC	1コインALL
天地を喰らうII（趙雲）	2,950,800	JSM	1コインクリア 曹操 殺
天地を喰らうII（関羽）	3,131,150	T.M	1コインALL 曹操 殺
ストリートファイターII'ターボ（ザンギエフ）	1,508,800	使えばとても強かった JSM	1コインALL ザンギエフ 連無

ハイテクランドセガ豊川店 愛知
愛知県豊川市諏訪町2-150 ☎05338-5-7981

タイトル	スコア	スコアラー	備考
闘神ブレイザーズ	80,040	セクシーダイナマイツ、あ～	ALL、グレン K.O 507
デザートブレイカー	172,290	エンディング超むなしかった YMK	ALL ゲンゾー使用
スーパーバレー'91	121,530	アメリカン69	ALL
達人王	790,970	5面むずい YMK	1c5面、1周には十年かかりそう
サンダークロスII	3,157,620	久びさ登場、YMKの弟子一号	5-5
バトルシャーク	15,558,300	アメリカン69	ALL
雷電	3,474,440	YMK	2-2 青使用
ゴールデンアックス	333.0	チャーリー	ALL ギリアス使用
ブランディア			
ぷよぷよ			

キャノン最前線 愛知
愛知県岡崎市康生通東1-6 ☎0564-25-2612

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ぷよぷよ（1P）	782,293	ぷよ&サガットマスターINO	ALL ぷ609
コズモギャングザパズル（1P）	10,000,000	正一	コズモ5600
クイズ学問ノススメ（1P）	1,585	TPL	ALL
ガンネイル（1P・連）	3,675,800	N.M	ALL
エクスパニア（1P・エミリオ）	65	MOL	ALL残1
ミスティックウォリアーズ（1P）	9面	BFMた	50万ぐらい
フィグゼイト（1P・ジグラギ）	10,000,000	IML-YUJ	6-7で達成 イージー残5
バーチャレーシング（ビギナー）	2'37"93	FTM	ALL 7S
バーチャレーシング（エキスパート）	3'23"93	WIQ	ALL 7S
R-TYPE LEO（1P・連）	5,174,000	バグなしの点数	ALL ノーミス

君を，君だけを待っているのだ！

by 店員＆常連一同

●タイトーイン002スタジアム（大阪）

★『F/A』(5WAVE) 2,042,800点。K，N ALL

★『グリッドシーカー』(AH-64F) 2,444,280点。CYCLONE-R，T ALL

★『グリッドシーカー』(F14X) 2,414,750点。ぱるとりっ君，ALL

●チャレンジャー関大前店（大阪）

★この春，関西大学に入学された人，ぜひ当店へお越しください。スコアをだしてくれたりしたら，うれしいかな！系列の近大前店もよろしく！

●ハイテクセガ神戸（兵庫）

★全フロア改装致しました。みなさまのお越しをお待ちしております。

シュータ求むべ＆組

●ハーフタイム（兵庫）

★当店で，ついに『ライディングファイト』のクリア者がでました。Legion-XTCさん，4か月間ほんとうにお疲れさまでした。

担当：サムソン

●PC島大前店（島根）

★最近ニューゲームの入荷が少ないせいか，

ゲームプラザイエローハット　愛知
愛知県名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-452-5602

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンガン (女の子)	2,827,284	入荷2日目にしてもこんだけか?簡単だ	6面ボスあいうち 板垣英徳様御乱心
ザグレイトラグタイムショー (連無し)	842,581	連装はやめてくれ! ILW-連装反対派	5面　生きてるうちに2周したい
クイズ学問ノススメ	809	T.T-たこまる	2学期6時間目
ストリートファイターII'ターボ	1,402,900	UUL-ZOL	ALL 穴うめ夫
餓狼伝説2 (ビッグベア)	805,600	EXWIN	ALL
F/A (SEMI-AUTO)	1,887,250	AI.	ALL 残アーマー4つ
F/A (6-WAY)	1,889,850	AI.	ALL 残アーマー4つ
ソルダム (セキーロ)	3,682,200	DCC-AGAS-KACP	ALL
ソルダム (ノーマル)	LINES 232	DCC-AGAS-KACP	1千万2人
ドライバーズアイ (通信Ver.)	3'01"701	D.N	完走 6速MT赤 F.L59"233

プレイシティキャロット星ケ丘店　愛知
愛知県名古屋市千種区井上町72　☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コズモギャングザパズル	6,488,644	あっちょう連	レベル311 コズモ2868
F/A (5-WAVE)	2,041,000	あっちょう連	ALL, F-16 ノーマル※連射
F/A (STRAIGHT)	1,824,650	HRY	ALL, GR-5 ノーマル※連射
F/A (FULLAUTO)	1,917,500	どどどど	ALL, 1ミス, 5面60, ノーマル
ゴールデンアックス (リトルトリックス)	808	ビギビギな野郎	ALL, ノーミス ノーマル設定
ストリートファイターII'ターボ (バルログ)	716,100	るば	ALL ノーマル設定
ボンバーマンワールド (1P)	1,854,800	BOφWY故め 狂乱麗舞命!!	ALL, 残1 ノーマル設定
出たな!ツインビー (1P)	2,496,250	点は見ちゃだめ RAP, DK もみ	2-4 ノーマル設定
パックランド	1,079,840	ぁ	42面 (11-2) ノーマル設定
ボスコニアン	イカス! 入荷しました!!	このゲームだきゃ	新バージョン ノーマル設定

ゲームセンターニュースター　三重
三重県津市江戸橋1-130-7　☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII'ターボ (バルログ)	772,600	ぼく	ALL
餓狼伝説2 (チン・シンザン)	969,300	天風	ALL まだ稼げるハズ
餓狼伝説2 (ビッグ・ベア)	714,200	天風	ALL まにあったー
ぷよぷよ	239,973	誠	11面
天地を喰らうII (関羽)	3,087,400	ノート盗んだ奴ゆるせん　AKI	ALL 残×0
龍虎の拳 (ロバート・ガルシア)	714,920	DHUN-JUN	ALL P×10
ジョイジョイキッド	401,000	DAN	2-3-9
ギャルズパニック	ALL	気恵	ALL 残×3
キャプテンコマンドー (3人設定・キャプテン)	189,070	穴うめ係 SHO	ALL

ビッグキャロット京都　京都
京都府京都市上京区河原町今出川下る梶井町447-14　☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターブレード	2,321,800	Zn-T.	ALL 連有 1クレジット
コズモギャングザパズル (エキスパート)	9,544,357	O.T.J-KENNO	5241コズモ L484百万×1
ガンネイル	33,036,900	点数超落ち　M・Z EST-S.N	ALL 1コイン 全面シールド無し
餓狼伝説2 (アンディ・ボガード)	1,052,100	島ファミリー	ALL 1コイン アンディー
餓狼伝説2 (テリー・ボガード)	1,288,000	Mr.はるひさ君	ALL 1コイン

ゲームセンターシャトー　京都
京都府京都市中京区西1京円町3　☎075-462-1330

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コズモギャングザパズル	4,027,482	あくまで参考記録 GOE	全消×1 LV154
アンダーカバーコップス	11,699,800	MEY	ALLマット
スティールガンナーII	270,750	MEY	ALL 80.5%
餓狼伝説2	836,900	岡　田　淳	ALL C
R-TYPE LEO	5,176,950	あと40万? たおみ	ALL ノーミス とりあえず
アンダーカバーコップス (ローザ)	12,252,470	MEY	ALL
スーパー上海	110,400	FairYELF	9面
ガンネイル	34,148,200	G　屋	ALL 連

ゲームズウィル　京都
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1　☎075-711-1435

タイトル	スコア	スコアラー	備考
HOOK (ピーターパン連必)	20,042,800	WZH	ALL 残0 キックボタン付
★HOOK (ポケッツ連必)	18,329,200	G.F.A-GOL屋ま冥	ALL 残0 キックボタン付
ストリートファイターII'ターボ (ザンギエフ)	1,901,800	INΣ-ヅガ夫	ALL 爪×36 P×19
★ぷよぷよ (ふつうスタート)	1,251,138	INΣ-UYK	ALL B69 レバー技使用
天地を喰らうII (趙雲連必)	4,119,400	日本一のヘボ男日	ALL 残0
達人王	2,548,450	ベジータま組	2周目5面ボス
ソニックウイングス (AV-8連)	1,535,800	INΣ-UKA (鰻君)	ALL 3ミス
ウルフファング (スペシャル連)	3,223,800	INΣ-AFO	ALL 月光
★ストリートファイターII (ブランカ連)	1,939,800	INΣ-GYO (先月は爪4です)	ALL P×2 D×65 爪×0
パイプドリーム (2P協力)	7,532,050	GOL屋ま冥& きらり屋G	ALL Aコース ※全機種ノーマル

プレイシティNASA杉本町　大阪
大阪府大阪市住吉区山之内3-3-5　☎06-694-4909

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターII'ターボ (E.本田)	1,555,200	ミキヲ	ALL 爪×3 連付き
ストリートファイターII'ターボ (春麗)	1,581,200	G.F.A-京城屋	ALL 爪×3 連付き
ストリートファイターII'ターボ (ザンギエフ)	1,872,700	AXIOM -ダサ夫具丼	ALL 爪×1 連付き
★ストリートファイターII'ターボ (バイソン)	1,492,400	AXIOM -大阪なる	ALL 爪×3 連付き
リーサルエンフォーサーズ (トレーニング)	3,664	AXIOM-Y.N	R.16 97%
★天地を喰らうII (趙雲)	4,298,300	AXIOM -DEN丼	ALL 残0 連必付き
★天地を喰らうII (黄忠)	4,200,950	AXIOM -H.Y楽	ALL 残0 連必付き
★天地を喰らうII (魏延)	4,064,900	AXIOM -DEN丼	ALL 残0 連必付き
★フィグゼイト (GX-026)	10,000,000+α	AXIOM-ZZZ	7-5で達成 残0
★フィグゼイト (アガサ・ボルドゥ)	10,000,000+α	AXIOM-ZZZ	7-6で達成 残1

タイトーイン002スタジアム　大阪
大阪府豊中市玉井町1-1-36 ライオンズマンション102号　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターII'ターボ (ザンギエフ)	1,912,500	DGD	ALL 爪×1 3本とサガット落
★ストリートファイターII'ターボ (ガイル)	1,630,100	ARM-HURRICANE	ALLパ 爪×3 連付き
★ストリートファイターII'ターボ (春麗)	1,581,600	CYCLONE-京城屋	ALLパ 爪×3 連付き
★ストリートファイターII'ターボ (ベガ)	1,528,900	CYCLONE-UGF	ALLパ 爪×3 連付き
★餓狼伝説2 (アンディ・ボガード)	1,569,600	HYAKU-ABAえもん	ALLパ 必付き 株アキュー正社員
★餓狼伝説2 (テリー・ボガード)	1,562,300	FREEDOM-PROFESSOR	ALLパ 必付き
★餓狼伝説2 (ビッグベア)	1,558,600	GPT'S-山本山	ALLパ 必付き
グリッドシーカー (1P連付)	2,508,020	HYAKU-HURRICANE	ALL ノーミス B-2AT使用
★天地を喰らうII (関羽連必付)	4,123,750	CYCLONE-KIW	ALL
★天地を喰らうII (張飛連必付)	3,899,000	CYCLONE-KIW	ALL

チャレンジャー関大前店　大阪
大阪府吹田市千里山東1-14-2　☎06-389-8072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦国伝承2	601,700	Legion-XTC不実	ノーマル ALL
餓狼伝説2 (山田十平衛)	955,400	これは少しまともか?　奈江吉	ノーマル ALL
餓狼伝説2 (不知火 舞)	599,800	85・54・90	ノーマル ALL 雑煮パワー使用
ワールドヒーローズ (J カーン)	755,400	穴ウメ対策委員会	2じゃないです ALL
ミスティックウォーリアーズ (ケイマ)	255,540	TIL-修崎浩斗	ノーマル 6ボスもうないです
というわけで	今月もスコア不足	というより人手不足	春休みはつらいです
ちなみにうちは	ネオジオゲーセンじゃ	ありません　でも…	ネオジオゲーマー約一名 (笑)
100メガ第3弾	F・スープレックス	江坂での先行ロケ…	連射ゲーの模様やだなあ
当店の朝一で天喰ら2をやると	やたら響きます	プレイザス筐体でね	V.R.TWIN もよろしく

タウンスポットプレイランド　大阪
大阪府茨木市中津町4-3　☎0726-36-5900

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★HOOK (ピーターパン)	21,208,300	西田ひかる HKR	ALL
HOOK (ポケッツ)	16,301,200	西田ひかる HKR	ALL ポケッツ歴1日
HOOK (サッドバット)	10,360,000	MIZ神-ZZか	ALL
★HOOK (ルフィオ)	8,622,100	西田ひかる HKR	ALL 残×1 ルフィオ歴1日
★ガンネイル 連付	34,434,900	CYCLONE-R.T	ALL
★ワイルドパイロット	8,381,500	高橋由美子 KAN	ALL HIT504
戦国伝承2	339,350	まえしま かな	4面
★ストリートファイターII'ターボ (バルログ)	1,431,300	YUZ 高橋くん	ALL P×21 ツメ×1
ビッグファイト (ケビン)	322,950	南野陽子 DGR-T.MR	4面
スカッシュ	ALL	ノーミス見えた! ス怪帝GEKIよ	4失点 日本

TVスポットポテト　大阪
大阪府八尾市東本町3-5-3 プラザサントリア2F　☎0729-93-3931

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンネイル	33,253,300	M・ZEST-AIM	ALL (全台ノーマル)
天地を喰らうII (趙雲)	3,842,300	H A	ALL 残0
天地を喰らうII (黄忠連なし)	3,741,150	X ・ I	ALL 残0
天地を喰らうII (関羽)	3,695,950	O Y M	ALL 残0
天地を喰らうII (魏延)	3,816,450	楽	ALL 残0
ぷよぷよ (ふつう)	687,979	MSA-NKA	ALL 546ぷよ
アンダーカバーコップス (マット)	15,270,700	WIZ-ARD	ALL
アンダーカバーコップス (ローザ)	13,827,200	M・ZEST-SEI (あ楽うめ)	ALL, 残2 稼ぎ修業中よ
達人王	2,569,100	ボスで死亡　SDI -PHANTOM	2-5 1周4ミス
びっくりパフェ (4人同時プレイ)	S.N氏おしくも失敗	締めて15200円ナリ	ミントがね…… (S.N氏談)

ハイテクセガ神戸　兵庫
兵庫県神戸市中央区元町通1-11-19　☎078-392-1540

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ゼクセクス	4,263,100	SUR-元町の皆様さようなら　天罰犯	全2周クリア 1up×6
★達人王	2,687,470	ベジータま組	2周目6面 誘導弾地帯
ぷよぷよ	460,008	SUR-もう終わり 天罰犯	ALL B 528
R-TYPE LEO	5,617,340	SUR-まだまだ伸びる　天罰犯	ALL ノーミス
フィグゼイト (カル・ホーン)	10,000,000+α	よっちゃん	7-4で達成 シールド出まくり
ソニックウイングス (連 AV-8)	1,484,600	蛇蝎王	全2周クリア 3ミス・さる×1
餓狼伝説2 (山田十平衛)	1,061,100	心臓に悪い-水銀亭	ALL
ゴークス	998,820	ドリカムくん	ALL 真のEND
ストリートファイターII'ターボ (バルログ)	973,900	ひろしにささぐ キング大好き星人	ALL 穴ウメ イクサー2
競艇ギャンブラー	54,302,140	女神様の御加護あり 真田さんにささぐF	JACKPOT×4 (ピンボール)

TAITO INN 001 深江　兵庫
兵庫県神戸市東灘区深江北町4-8-2　☎078-441-2923

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グリッドシーカー (ファイター)	1,421,580	RCK-FG	連付 ALL スペシャル×1
コズモギャングザパズル	3,265,638	SX・GTR・SE	コズモ1185 L-187
ソルダム (ソルダムモード)	7,353,930	KATO	レベル204 ライン591
天地を喰らうII (趙雲)	2,961,050	SUR-MAGICIAN犯	ALL
天地を喰らうII (関羽)	2,688,600	ぱちんか〜Z	ALL
天地を喰らうII (張飛)	2,614,850	1級神　KEM	ALL
天地を喰らうII (張飛)	2,447,350	スクリューKEMプー	ALL
キャプテンコマンドー (ジェネティ)	202,170	ぱちんか〜Z	
SDガンダムネオバトリング	1,249,300	JYO	ガンダム 8-4
SDガンダムネオバトリング	919,000	JYO	ZZ 6-5

ハーフタイム　兵庫
兵庫県西宮市松籟荘7-21　☎0798-51-1807

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ライディングファイト	4,450,930	Legion -XTC不実	ALL 2度と無理かも?
ストリートファイターII'ターボ (バイソン)	1,470,200	2月8日のスコア	全パ, 爪×2 R32
ストリートファイターII'ターボ (ザンギ)	1,631,500	HSG-KAA (川村)	いっぱい等爪×1 R.35
ストリートファイターII'ターボ (春麗)	1,523,700	OUEL-FIA (大経法の男)	3万等、爪×2 R.36
ダイノレックス (スティギモロク)	2,487,800	タムシチンキ	ALL P×11
ダイノレックス (パキケファロ)	2,514,000	カウパー氏 & バルトリン嬢	ALL P×11

ウィルトークタイトー和歌山店　和歌山
和歌山県和歌山市美園町5-1-8　☎0734-26-1191

タイトル	スコア	スコアラー	備考
達人王	1,259,910	たこやきのともぐい	2周目1面 ワープ未使用
ストリートファイターII'ターボ (ダルシム)	22人抜き	ワープどうやって使うの?　C.B	ターボと餓狼2は連勝勝ち抜き記録
ストリートファイターII' (春麗)	18人抜き	てんぷりゃー	です　今回載せきれなかった人、ご
ストリートファイターII'ターボ (E.本田)	24人抜き	しがりんりん	めんなさい　K.Oさんカプコンワ
ストリートファイターII'ターボ (ガイル)	21人抜き	途中しんどかった ニャラキ	ールド21コインクリアおめでとう
ストリートファイターII'ターボ (ザンギ)	34人抜き	ガイルなど敵ではない!　いなみい	うしっさんグリッドのスコア見送り
餓狼伝説2 (キム・カッファン)	32人抜き	当てちゃれへんもんねぇ!　いなみい	ごめんね　がんばってクリアしてハ
餓狼伝説2 (テリー・ボガード)	12人抜き	当たっちゃれへんもんねえ!しきょう	イスコアねらって下さい　SHT-
餓狼伝説2 (ビッグベア)	10人抜き	KA9	S.K君　A-JAXクリアしてね
ガンバスター	925,400	ひげおやじ好み おぐらーん	ファイアー使用 6面

ハイスコア集計にも元気がみられません。プレイヤーのみなさん，がんばってくださいね（とくに○坂君とH本君，期待してます!）。

by　担当　○

●ハイテクセガ表町店（岡山）

★当店では，『スペハリ』，『ファンタジーゾーン』，『S・D・I』など，セガのオールド・ゲームが続々入荷中！ぜひ御来店を！

by　素肉1号

●アミューズメントスペースジャンプ（山口）

★今月からお世話になります。当店は，JR下松駅南口から，徒歩1分足らずです。『ストII ダッシュ・ターボ』大会もやってます。ぜひ御来店ください。

●ゲームランドプールイン（山口）

★この号がでる頃には，OLDゲーム・コーナーに，『イシターの復活』が入荷していると思います。近県のかた，昔はまってたかた，やったことないかた，御来店をお待ちしております（『ドルアーガの塔』もあるよ）。

ゲームインチェリーズ　鳥取
鳥取県米子市明治町179 ☎0859-23-2064

タイトル	スコア	スコアラー	備考
龍虎の拳（リョウ・サカザキ）	735,120	天才NTT	1コインALL
餓狼伝説2（不知火 舞）	1,226,700	ピザポテトも卒業 次はアンパンFER	1コインALL
餓狼伝説2（テリー・ボガード）	924,400	KGB	1コインALL
天地を喰らうII（黄忠）	2,480,000	EMN	1コイン呂布
天地を喰らうII（張飛）	1,557,600	張飛大好き CEL	1コイン8面 気合い一発!!
ぷよぷよ	102,956	魚のダンス大好き CEL	1コイン6人目
F／A（還 6WAY）	1,943,600	COCO	1コインALL 残アーマー×5
グラディウスII	3,490,200	茉W	TYPE B-F 5周目8面
ドギューン!!	3,586,570	RPM-SCP	12-5 自宅パワー使用
ドラゴンセイバー（ライフ×2）	1,225,520	RPM-EXEß	1コインALL ハート×11

プレイシティキャロット島大前店　島根
島根県松江市西川津町1147-15 ☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コズモギャングザパズル	5,307,459	ゴッペリアーノ・ゴッペリヤンノフ13世	エキスパート 百万点ボーナス
餓狼伝説2（ジョー・ヒガシ）	737,900	BTC	1コイン ラスボス
クイズ学問ノススメ	352	PAI	夏休みまで

ハイテクセガ表町店　岡山
岡山県岡山市表町2-7-33 ☎086-232-9567

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII'ターボ（ケン）	1,402,200	S.I	ALL
ストリートファイターII'ターボ（ガイル）	1,186,700	ミラクルみかげ	ALL
ガンネイル	32,052,400	KAJ	ALL
R-TYPE LEO	5,449,200	ピンクのゾウ…? SANぷ	ALL
龍虎の拳（リョウ）	870,260	S.I	ALL
ゴールデンアックス（リトルトリックス）	864	SANぷ	ALL
ぷよぷよ	320,073	ひめの ますいち 2年間の思い出	
ファンタジーゾーン	15,486,800	灰原一智	イージー 4機 連有
スペースハリアー	37,733,850	NPL	イージー 4機
スクランブルスピリッツ	4,307,120	SUPER ESK	イージー 4機

ゲームプラザミッキー　広島
広島県広島市南区的場町1-7-2 ☎082-822-5361

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカッシュ	4人目	由華ちゃん大好き 月野うさぎ	1コイン
天地を喰らうII（関羽）	3,832,950	じゃーず かぷこま	ALL
コズモギャングザパズル	9,999,999	MUD	コズモ4786
NEW			
GAME			
が			
ない			
ない			
どうし			
よう?			

オキモト　広島
広島県広島市西区南観音3-15-3 ☎082-292-1473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★戦国伝承2	606,350	すほー	ALL
ぷよぷよ	450,978	M・U	ALL365ブロックニューバージョン
ビューポイント	1,794,330	UTOBBD	6面
天地を喰らうII（関羽）	3,431,950	すほー	ALL 連付
天地を喰らうII（張飛）	2,718,400	A・A	ALL 連付
天地を喰らうII（趙雲）	1,928,400	S・S	9面 連付
天地を喰らうII（黄忠）	939,650	BAC	4面 連付
餓狼伝説2（テリー・ボガード）	946,600	S・S	ALL
餓狼伝説2（キム・カッファン）	806,700	HYPER-あむる	ALL
餓狼伝説2（不知火舞）	723,200	BAB	ALL

ゲームファンタジアJOY呉店　広島
広島県呉市中通4-3-13 ☎0823-21-9738

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コズモギャングザパズル	3,755,090	XPT-CAA	LV200
エクスバニア	1コインクリア	FAN	WINRATIO 46 勝率92%
天地を喰らうII（関羽）	2,885,850	X2-ENP	ALL
天地を喰らうII（魏延）	2,745,000	X2-ENP	ALL
天地を喰らうII（趙雲）	2,400,350	X2-ENP	呂布で死

アミューズメントスペースジャンプ　山口
山口県下松市元町西 おもちゃのナカシン ☎0833-41-3235

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII'ターボ（リュウ）	1,349,300	LTS	ALL つめ×?
ストリートファイターII'ターボ（バルログ）	1,222,200	ZUE	ALL
餓狼伝説2（アンディー）	854,600	MIY	ALL
天地を喰らうII（関羽）	2,872,200	CIL	ALL イージー
ゴールデンアックス2（トリックス）	偏差値800	WIDOW HUNTER	ALL ノーミス
F／A（JA-37）	1,366,050	ARI	ALL 残×1
R-TYPE LEO	5,275,350	BKY	ALL ノーミス
マクロス	4,185,400	C.T.	2-3 2P側
ワールドヒーローズ（ジャンヌ）	1,806,700	KIN	ALL
飛翔鮫	7,792,170	C.T	14周目 ※レゲーコーナー

ゲームランドプールイン　山口
山口県防府市天神2-2-42 ☎0835-25-2885

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説2（ビッグベア）	対戦42人抜き	おしおき倶楽部会員 NO.4小ランナー	レディ・ゴーはめ使用
餓狼伝説2（キム・カッファン）	1,334,500	R・TYPE・レオ アドバ外人タックル	堀内君使用 P×12.5.1
ストリートファイターII'ターボ（白リュウ）	1,580,400	まけるな魔剣道を買ったっス!G・R	P×23爪×3 超あま来月こそは
ストリートファイターII'ターボ（青ガイル）	1,463,800	天才少女… みかげちゃん	ようこのLD予約した?G・Rくん
天地を喰らうII（張飛）	2,434,650	みかんKYD星人-姫ちゃん最高ーっス	た・たまんねース ALLっス!
HOOK	入荷!スコア募集中	安藤&中村おまえら腹を切れ!絶体だ!	はらやこだいさん復活希望!!
ドラゴンバスター（穴うめ）	10,000,000+α	LLP-やだもん拍&DDガールズ統	セーラームーンRに超期待
ストII'ターボ 闘大会個人戦	優勝は、ごぞんじこの人!	おしおき倶楽部会長 G・RUNNER	また帰って来てねたっしゃでなー!
その他ハイスコア募集中です 弥栄のみなさん	ぜひ来てね!でもワキ	夫はくるな!来たら殺す、村さん俺に力	を借してくれ〜! BY 牙一龍一同
ストII'ターボ大会告知	4月25日、PM 3:00より	この前は、すまん 今度は絶対にやり〼	こない人は火星にかわって折檻よ!

チャレンジバンバン　愛媛
愛媛県松山市道後樋又4-29 ☎0899-24-5583

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説2（キム・カッファン）	1,451,000	JoJo そろっただけ?	ALL P×22 D×3
餓狼伝説2（アンディ）	1,427,300	わいわい これからじゃー!	ALL D×3 6万×1おち
餓狼伝説2（チン・シンザン）	1,419,300	YUK アンディムカつく	ALL P×21
餓狼伝説2（ビッグベア）	1,257,800	A.T レディーゴーはめ君	ALL P×19
餓狼伝説2（ジョーヒガシ）	1,253,600	東方仗助	ALL P×19 D×4
餓狼伝説2（山田十平衛）	793,300	わいわい もうやらん!	ALL P×?
★ストリートファイターII'ターボ（サガット）	1,776,900	K.I まだまだ	ALL P つめ×1
ストリートファイターII'ターボ（ザンギエフ）	1,551,200	BAD	ALL P×10
龍虎の拳（リョウ・サカザキ）	954,040	東方仗助 来月は!	ALL P×13
戦国伝承2	だれもやらん	今年1番まともな新作ゲーム	ゲームがはいらん

ウィルトークタイトー空港通り店　愛媛
愛媛県松山市南斉院町17-5 ☎

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダイノレックス（アロサウルス）	1,787,700	SUR-GIN犯（地獄の松前知茸）	ALL・P×7 今井地獄の追放
グリッドシーカー（連 ボマー）	1,744,480	SUR-R.T犯（地獄の毒知茸）	ALL1ミス 今井地獄の点効率
グリッドシーカー（連 ファイター）	1,723,100	SUR-R.T犯（地獄の長髪知茸）	ALL1ミス 今井地獄の愛慈
餓狼伝説2（ビッグベア）	1,223,000	SUR-Y.T犯（地獄の悪臭知茸）	ALL・P×22 今井地獄の幼女喬
餓狼伝説2（不知火舞）	1,023,600	SUR-DJ.B犯（地獄の煮沸消毒）	ALL・P×14 今井地獄の知茸
餓狼伝説2（アンディボガード）	1,135,200	SUR-Y.T犯（地獄の知茸試食）	ALL・P×16 今井地獄の禿春夫
ナイトストライカー（Tゾーン）	91,192,090	777全コース征覇（地獄の庭師）	ALL・P×6 777地獄の愛犬
ナイトストライカー（Uゾーン）	90,011,010	777全コース征覇（地獄の新装開店）	ALL・P×6 柏原地獄の留年
スターブレード（連 ハード設定）	1,777,500	あーべがおらん（地獄の三瀬牌）	ALL M.T地獄の麻雀
クイズ三国志（知ったげ部門）	2,538,500	SUR-Y.T犯 知茸の謎は次号で…	最後の1問で死亡 EIJ地獄の淫獣

高知プレイハウスイン　高知
高知県高知市播磨屋町1-1-7 ☎0888-22-3443

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII'ターボ（バイソン）	827,800	雷 狼	レベル最強 ALL
ストリートファイターII'ターボ（ザンギエフ）	1,412,400	希	ALL
ストリートファイターII'ターボ（ケン）	1,212,800	ブラ吉	ALL
餓狼伝説2（アンディ・ボガード）	648,300	希	ALL
HOOK（ピーターパン）	4,491,600	朱 雀	4面ボス
パース	3,597,200	力 王	19面 ファジー

モンキーハウス本館　福岡
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎092-731-0052

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダークエッジ（連 サッド）	269,100	G.M.C.R-I	P×1 ALL
ダークエッジ（連 ブラッド）	278,100	G.M.C.R-I	P×4 ALL
ダークエッジ（連 イェーガー）	148,300	G.M.C.	R 5
ダークエッジ（連 ガライアス）	359,800	G.M.C.R-I	ALL P×7 D×1
ダークエッジ（連 ジーニィ）	295,500	G.M.C.おかぴ	ALL P×2
ダークエッジ（連 M.E.K）	288,200	G.M.C.みやさん	ALL P×2
HOOK（連 ポケット）	9,559,200	G.M.C.みやさん	ALL
HOOK（連 ピーターパン）	7,967,700	G.M.C.ぱんだ	最終面ボス
スカッシュ連なし	残ボール1	G.M.C.R-I ベ	ALL（全5面） 失点12
★F-1グランプリII（連 Aコース）	6'09"100	G.M.C.みやさん	ALL P 40 セナ使用

ホワイトハウス箱崎店　福岡
福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ビル ☎092-641-9415

タイトル	スコア	スコアラー	備考
天地を喰らうII（関羽連必付）	3,892,750	CYCLONE-NEC	ALL 残×0
天地を喰らうII（趙雲連必付）	3,864,850	CYCLONE-NEC	ALL 残×0
★ストリートファイターII'ターボ（ダルシム）	1,553,300	お天気交通白熱バトルWGFC-HRK	ALL 連付 P×23 爪×3
ストリートファイターII'ターボ（ケン）	1,527,900	えじまくん	ALL 連付
ストリートファイターII'ターボ（春麗）	1,496,400	WGFC-TAX	ALL 連付 爪×3
ストリートファイターII'ターボ（ガイル）	1,460,200	WGFC-非常口	ALL 連付
ぷよぷよ	328,415	Sly-Fox	ALL
餓狼伝説2（ビッグベア）	609,300	Tobby	ALL
餓狼伝説2（キム・カッファン）	596,400	Tobby	ALL
ソニックウイングス（FSX）	900,200	FSXむずい WGFC-HRK	2-5

サブカルチュア　福岡
福岡県筑紫野市二日市宮田町581-6 ☎092-922-6616

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターII（ガイル連付）	2,189,700	1回だけとらせて! FSC-EST	ALL P×21 D×68 爪×0
★ストリートファイターII（ダルシム 連付）	1,873,300	マスク1号（MSK）	ALL P×A P×65 爪×9
ダークエッジ（サッド）	362,300	8号	ALL P×? P×?
サイバトラー（連付）	1,153,810	ROBOCOP	6面

北九州ソフト開発PARTY　福岡
福岡県行橋市中央2-15-25 2F ☎09302-5-7335

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説2（テリー・ボガード）	1,372,700	山本(H・B) 秀ちゃんガンバレ	ALLノーマル
餓狼伝説2（山田十平衛）	1,139,400	川上(Y・K)	ALLノーマル
餓狼伝説2（チン・シンザン）	1,166,600	川端(1×1)	ALLノーマル
餓狼伝説2（キム・カッファン）	1,280,800	松本(T・M)	ALLノーマル
餓狼伝説2（不知火舞）	1,272,000	由良(YOU)	ALLノーマル
ストリートファイターII'ターボ（ケン）	1,235,600	島津(SHIMAZU)	ALLノーマル
ストリートファイターII'ターボ（ザンギエフ）	1,124,000	星飛馬のちゃぶだい6代目	ALLノーマル
ストリートファイターII'ターボ（サガット）	1,154,300	島津(SHIMAZU)	ALLノーマル
得点王	1コインクリア	小藤(KOFUJI)	ALLノーマル
ストリートファイターII'ターボ（春麗）	1,091,200	島津(SHIMAZU)	ALLノーマル

ゲームスポット大橋　長崎
長崎県長崎市大橋町7-17 ☎0958-45-9619

タイトル	スコア	スコアラー	備考
天地を喰らうII	1,636,600	ジュソ平	関羽 8面
餓狼伝説2	348,200	じじい・No3	山田十兵衛
スーパー上海	61,800	ROM	クエスト
ダイエット・GOGO	1,143,390	でぶちん・小宮	
ぷよぷよ	159,765	ぷくぷく	12面
龍虎の拳	913,820	MACTEC	
天地を喰らうII	938,850	野田 ゼミ男	5面 張飛
餓狼伝説2	428,500	不知火 舞	11人目
R-TYPE LEO	2,462,760	ごぶちん	
バーチャレーシング（ビギナー）	2'39"26	あぐり〜	

ゲームキャロット住吉　長崎
長崎県長崎市千歳町11-6 ☎0958-47-3352

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII'	672,800	小笹 秀二	中2年生 8人目
HOOK	1,180,000	大塚 誠	中3年生 5面目
餓狼伝説2	979,007	大倉 貴彦	高1年生 7人面
天地を喰らうII	37,190	田中 幸司	西中3 4人目
HOOK	22,867,000	吉田 龍	高1年生 6面目
ビッグストライカー	5戦	別宮 秀樹	高2 5戦目
ストリートファイターII'（ターボ）	636,802	松隈 佳行	予備校生 7人目
天地を喰らうII	895,200	山中 智徳	予備校生 5面目
クイズ学問ノススメ	633	安楽 弘輔	予備校生
HOOK	247,000	松隈 佳行	予備校生 3面目

タイトーイン608 トロン　沖縄
沖縄県那覇市安里2-4-2 ☎098-862-9931

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グリッドシーカー（F-14X）	811,100	K.M	7面 連有
グリッドシーカー（AH-64F）	1,001,440	K.M	7面 連有
グリッドシーカー（B-2AT）	921,670	ASO	7面 連有
ウォリアーブレード（ラスタン）	256,850	大嶺 栄 "琉大合格" かあっこイ〜♥	ALL
ウォリアーブレード（デューイ）	247,690	大嶺 栄 "琉大合格" よかったネ♥	ALL
ウォリアーブレード（ソフィア）	248,110	大嶺 栄 琉大合格 おめでと−♥	ALL
餓狼伝説（チン・シンザン）	603,800	DDK	ALL
フィグゼイト（カル・ホーン）	1,675,560	K.M	2周目3面
達人王	1,334,060	!!!	6面ボス 連有

·ビデオゲーム·
CLASSIC GUIDE

クラシック ガイド

君よ，オールド·ゲームを語れ
情熱の中古基板情報

当コーナーは，ゲームファンを対象としたビデオゲームの中古基板販売を取り扱っているお店の情報を掲載しています。

下記のお店から中古基板を購入するには，二つの方法があります。一つは，そのお店に直接買いに行く，もう一つは，通信販売を利用する方法です。

下記のリスト以外にも，各店ではたくさんの基板を扱っています。ほしい基板がある人は，まずはお店に資料請求をしてみたり，電話で在庫を確認してみるとよいでしょう。

ビデオゲーム中古基板情報

ゲーム基板

アイレム

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
フック	130,000円	'93年	アクション	有	有		(有)テクナート
R·タイプLEO	80,000円	'92年	シューティング				(有)テクナート
アンダーカバーコップス	78,000円	'年		有	有		(株)アペックス
R·タイプLEO	78,000円	'年					ソフトランド秀和
アンダーカバーコップ	68,000円	'年					ソフトランド秀和
メジャータイトル2	60,000円	'92年	スポーツ	無	有		システムIII
アンダーカバーコップ	60,000円	'92年	アクション				(有)テクナート
サンダーブラスター	32,000円	'年					ソフトランド秀和
ガンホーキ	28,000円	'92年	シューティング	有	有		富貴商会
ガンフォース	28,000円	'92年	シューティング	有	有		富貴商会
ガンホーキ	25,000円	'91年	シューティング	有	有		(株)キョーワインターナショナル
サンダーブラスター	25,000円	'91年	シューティング	有	有		(株)キョーワインターナショナル
R·タイプII	20,000円	'年		有	有		(株)アペックス
R·タイプII	15,000円	'89年	シューティング	有	有		(株)キョーワインターナショナル
イメージファイト	15,000円	'88年	シューティング	有	有		(株)キョーワインターナショナル
エアーデュエル	15,000円	'89年	シューティング	有	有		(株)キョーワインターナショナル
ロードランナーIII	15,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
大工の源さん	15,000円	'90年	アクション				(有)テクナート
スパルタンX	13,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
大工の源さん	12,000円	'90年	コミカルアクション	有	有		アップル(株)
ギャロップ	12,000円	'年					ソフトランド秀和
四川省	10,000円	'年		有	有		(株)アペックス
迷宮島	5,000円	'89年	パズル	有	有		(株)キョーワインターナショナル

アタリ

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ディグダグ	25,000円	'82年	アクション	無	有	海外版	(株)メッセサンオー

アトラス

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
マジカルクリスタル	28,000円	'年				新品	ソフトランド秀和
ブレイゾン	15,000円	'年					ソフトランド秀和

アルュメ

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ジンジンジップ	40,000円	'年					ソフトランド秀和

SNK

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ラッソ	55,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
サイコソルジャー	45,000円	'87年	アクション	有	有	海外版英語で歌う	(株)メッセサンオー
バンガード	22,000円	'81年	シューティング	有	有	海外版	(株)メッセサンオー
スカイソルジャー	18,000円	'89年	シューティング	有	有		(株)キョーワインターナショナル
ストリートスマート	18,000円	'年		有	有		(株)アペックス
ラッソ	18,000円	'82年	アクション	無	有		(株)メッセサンオー
ストリートスマート	15,000円	'90年	アクション	有	有		(株)キョーワインターナショナル
ASO	15,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
原始島	15,000円	'89年	シューティング	有	有		アップル(株)

カネコ

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ギャルズパニック	48,000円	'年		有	有		(株)アペックス

カプコン

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ストリートファイターIIダッシュターボ	240,000円	'92年	アクション	有	有	新品(税込)	イエローバッグ
ストリートファイターIIダッシュターボ	238,000円	'92年	格闘	有	有	CPシステム新品	カナヤ商会
天地を喰らうII	238,000円	'92年	アクション				(有)テクナート
ストリートファイターIIダッシュターボ	238,000円	'年				カプコンカレンダー付	ソフトランド秀和
ストリートファイターIIダッシュターボ	228,000円	'92年	アクション	有	有		ソフトショップ★マリオ
ストリートファイターIIダッシュターボ	200,000円	'92年	アクション				(有)テクナート
天地を喰らうII	198,000円	'年					ソフトランド秀和
ストリートファイターIIダッシュターボ	185,000円	'92年	アクション	有	有		(株)キョーワインターナショナル
ストライダー飛竜	180,000円	'89年	アクション	無	有		システムIII
ストリートファイターIIダッシュターボ	180,000円	'92年	格闘	有	有		(株)トライ
ストリートファイターIIダッシュ	180,000円	'年					ソフトランド秀和
ストライダー飛竜	168,000円	'年				新品カレンダー付	ソフトランド秀和
ストリートファイターIIダッシュ	150,000円	'92年	アクション	有	有	税込	イエローバッグ
ストリートファイターIIダッシュ	138,000円	'92年	アクション	有	有		ソフトショップ★マリオ
ストリートファイターIIダッシュ	135,000円	'91年	アクション	有	有		(株)キョーワインターナショナル
ストリートファイターIIダッシュ	135,000円	'92年	格闘	有	有		(株)トライ
ストリートファイターIIダッシュ	130,000円	'92年	アクション				(有)テクナート
ストリートファイターIIダッシュ	128,000円	'92年	アクション	有	有	海外版	(株)メッセサンオー
エリア88	128,000円	'89年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
ストリートファイターII	118,000円	'年		有	有		(株)アペックス
ストライダー飛竜	118,000円	'89年	アクション	有	有	海外版	(株)メッセサンオー
ウイロー	98,000円	'年					ソフトランド秀和
ナイツオブザラウンド	90,000円	'91年	アクション	有	有	CPシステム	カナヤ商会
天地を喰らう	89,000円	'89年	アクション	有	有		ソフトショップ★マリオ
エリア88	88,000円	'年		有	有		(株)アペックス
バース	88,000円	'年		有	有		(株)アペックス
ストリートファイターII	85,000円	'91年	格闘	有	有	CPシステム	カナヤ商会
キャプテンコマンド	85,000円	'91年	アクション	有	有	CPシステム	カナヤ商会
バース	85,000円	'92年	シューティング				(有)テクナート
カプコンワールド2	80,000円	'92年	クイズ	有	有		アップル(株)
キャプテンコマンド	75,000円	'91年	アクション	有	有		(株)トライ
ストリートファイターII	70,000円	'91年	アクション				(有)テクナート
ストリートファイターII	70,000円	'年					ソフトランド秀和
ストリートファイターII	69,000円	'91年	アクション	有	有		ソフトショップ★マリオ
ワンダー3	65,000円	'91年	シューティング	有	有		富貴商会
ファイナルファイト	65,000円	'年					ソフトランド秀和
キングオブドラゴン	65,000円	'年					ソフトランド秀和
ストリートファイターII	60,000円	'91年	アクション	有	有		(株)キョーワインターナショナル
ストリートファイターII	60,000円	'91年	アクション	有	有	税込	イエローバッグ
ワンダー3	60,000円	'91年	シューティング	有	有		(株)トライ
キングオブドラゴン	58,000円	'年		有	有		(株)アペックス
ストリートファイターII	55,000円	'91年	格闘	有	有		(株)トライ
マジックソード	52,000円	'90年	アクション	有	有		ソフトショップ★マリオ
ファイナルファイト	50,000円	'89年	アクション				(有)テクナート
ファイナルファイト	45,000円	'88年	アクション	有	有		(株)キョーワインターナショナル
ファイナルファイト	45,000円	'89年	アクション	有	有	税込	イエローバッグ
ファイナルファイト	45,000円	'89年	アクション	有	有		(株)トライ
ファイナルファイト	42,000円	'89年	アクション	有	有		ソフトショップ★マリオ
ワンダー3	42,000円	'91年		有	有		ソフトショップ★マリオ
U·Sネイビー	42,000円	'90年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
キングオブドラゴン	42,000円	'91年	アクション	有	有		ソフトショップ★マリオ
ソンソン	10,000円	'86年	アクション	有	有		(株)キョーワインターナショナル
クイズ三国志	10,000円	'年		有	有		(株)アペックス
F-1ドリーム	8,000円	'年		有	有		(株)アペックス
F1ドリーム	5,000円	'88年	カーレース	有	有		(株)キョーワインターナショナル
カプコンワールド	5,000円	'90年	クイズ	有	有		(有)テクナート
クイズ殿様の野望	5,000円	'91年	クイズ				(有)テクナート
クイズ三国志	5,000円	'91年	クイズ				(有)テクナート
クイズ三国志	2,000円	'年					ソフトランド秀和
クイズ殿様の野望	2,000円	'年					ソフトランド秀和

コナミ

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ミスティックウォリアーズ	130,000円	'年					ソフトランド秀和
サンセットライダーズ	68,000円	'年		有	有		(株)アペックス
GIジョー	68,000円	'年		有	有		(株)アペックス
Xメン	50,000円	'92年	アクション				(有)テクナート
アステリクス	45,000円	'92年	アクション	有	有		富貴商会
アステリスク	45,000円	'年				新品，箱入り	ソフトランド秀和
ゼクセクス	40,000円	'91年	シューティング	有	有		カナヤ商会
クライムファイターII	40,000円	'91年	アクション				(有)テクナート
アステリスク	40,000円	'年				中古	ソフトランド秀和
エイリアンズ	35,000円	'年		有	有		(株)アペックス
グラディウスII	35,000円	'年		有	有		(株)アペックス

ビデオゲーム中古基板情報

サンダークロスⅡ	35,000円	'年		有	有		㈱アペックス
トライゴン	35,000円	'年		有	有		㈱アペックス
グラディウスⅡ	35,000円	'88年	シューティング	有	有	税込	イエローバッグ
グラディウスⅡ	35,000円	'88年	シューティング				㈲テクナート
出たな!ツインビー	35,000円	'年					ソフトランド秀和
グラディウス	30,000円	'85年	シューティング	有	有	電源別	カナヤ商会
サラマンダ	30,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
グラディウスⅢ	30,000円	'年		有	有		㈱アペックス
出たな!ツインビー	30,000円	'年		有	有		㈱アペックス
パロディウスだ!	30,000円	'90年	シューティング	有	有		富貴商会
出たな!ツインビー	30,000円	'90年	シューティング				㈲テクナート
グラディウスⅢ	30,000円	'89年	シューティング				㈲テクナート
ゼクセクス	30,000円	'91年				新品,箱入り	ソフトランド秀和
パロディウスだ!	30,000円	'年					ソフトランド秀和
グラディウスⅡ	28,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
出たな!ツインビー	25,000円	'91年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
エスケープキッズ	25,000円	'年		有	有		㈱アペックス
グラディウスⅢ	25,000円	'89年	シューティング	有	有	税込	イエローバッグ
ゼクセクス	25,000円	'91年	シューティング	有	有		システムⅢ
T.M.N.T	25,000円	'90年	アクション				㈲テクナート
ゼクセクス	25,000円	'91年				中古	ソフトランド秀和
グラディウスⅢ	23,000円	'年					ソフトランド秀和
出たな!ツインビー	21,000円	'91年	シューティング	有	有		アップル㈱
サンダークロス	20,000円	'年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
パンクショット	15,000円	'年		有	有		㈱アペックス
ミスティックウォリアーズ	13,000円	'93年	アクション				㈲テクナート
ファイナライザー	8,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
クオース	7,000円	'年		有	有		㈱アペックス
サプライズアタック	5,000円	'90年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
クォース	5,000円	'90年	パズル	有	有		㈱キョーワインターナショナル
スーパーバスケット	5,000円	'87年	スポーツ	有	有		㈱キョーワインターナショナル

サン電子

上海	14,000円	'年	パズル	有	有		ソフトショップ★マリオ

G M

スーパークロス	7,000円	'年		有	有		㈱アペックス

ジャレコ

ロッドランド	20,000円	'88年	アクション	有	有	メガシステムサブ	レクトロン
プラスアルファー	20,000円	'89年	シューティング	有	有	メガシステムサブ	レクトロン
ファンタズム	20,000円	'91年	アクション	有	有	メガシステムサブ	レクトロン
EDF	18,000円	'91年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ロードオブキング	10,000円	'89年	アクション	有	有		アップル㈱
EDF	10,000円	'年					ソフトランド秀和
魔界伝説	8,000円	'89年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル

セイブ開発

雷電	55,000円	'92年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
雷電	55,000円	'年					ソフトランド秀和

セガ

ダークエッジ	178,000円	'93年	アクション	有	有		㈲テクナート
ゴールデンアックスⅡ	100,000円	'92年	アクション				㈲テクナート
ピットフォールⅡ	35,000円	'84年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
コットン	35,000円	'91年	シューティング	有	有	システム16B	カナヤ商会
テトリス	35,000円	'年		有	有		㈱アペックス
ウォーリーを探せ	35,000円	'92年	パズル				㈲テクナート
ウォーリーを探せ	35,000円	'年				パ付	ソフトランド秀和
ジャンプバグ	32,000円	'81年	アクションシューティング	有	有		カナヤ商会
アレックスキッド	30,000円	'86年	アクション	有	有	システム16A	カナヤ商会
コットン	28,000円	'91年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
ファンタジーゾーン	23,000円	'86年	シューティング	有	有	システム16A	カナヤ商会
ザクソン	23,000円	'82年	シューティング	有	有		㈱メッセサンオー
ティップタップ	23,000円	'83年	アクション	無	有	海外版タイトルはコンゴボンゴ	㈱メッセサンオー
スケ番雀士竜子	22,000円	'87年	麻雀	有	有		㈱キョーワインターナショナル
テトリス	20,000円	'88年	パズル	有	有		ソフトショップ★マリオ
ダイナミックC.C	20,000円	'91年	スポーツ	有	有	P付	ソフトショップ★マリオ
アッポー	18,000円	'84年	プロレス	有	有		カナヤ商会
テトリス	16,000円	'88年	パズル	有	有	ロムキット¥8,000	㈱キョーワインターナショナル
ファンタジーゾーン	16,000円	'86年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
ダンプ松本	16,000円	'86年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
モンスターランド	15,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会
ボナンザブラザーズ	12,000円	'90年	アクション	有	有		アップル㈱
コラムスⅡ	8,000円	'90年	パズル	有	有		富貴商会

タイトー

グリッドシーカー	188,000円	'93年	シューティング				㈲テクナート
グリッドシーカー	98,000円	'年					ソフトランド秀和
ダイノレックス	90,000円	'92年	アクション				㈲テクナート
サイレントドラゴン	60,000円	'92年	アクション				㈲テクナート
ルナーク	60,000円	'90年	アクション				㈲テクナート
プリルラ	58,000円	'90年	アクション	有	有	F-2サブ¥18,000	㈱キョーワインターナショナル
達人王	58,000円	'年		有	有		㈱アペックス
ダイノレックス	58,000円	'年					ソフトランド秀和
ガンフロンティア	50,000円	'90年	シューティング	有	有	F-2サブ¥10,000	㈱キョーワインターナショナル
麻雀クエスト	47,000円	'90年	麻雀	有	有	F-2サブ¥7,000	㈱キョーワインターナショナル
ミズバグ大冒険	45,000円	'90年	アクション	有	有	F-2サブ¥5,000	㈱キョーワインターナショナル
ゆうゆのクイズでGO!GO!	44,000円	'90年	クイズ	有	有	F-2サブ¥4,000	㈱キョーワインターナショナル
ルナーク	44,000円	'90年	アクション	有	有	F-2サブ¥4,000	㈱キョーワインターナショナル
忍者キッズ	43,000円	'90年	アクション	有	有	F-2サブ¥3,000	㈱キョーワインターナショナル
ダライアス(3画面)	38,000円	'87年	シューティング	有	有	3・1画面切換スイッチ	㈱キョーワインターナショナル
ダライアスⅡ(2画面)	38,000円	'88年	シューティング	有	有	切換SW付,ハーネス付	㈱キョーワインターナショナル
べんべろべえ	30,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
ラスタンサーガ	30,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会
べんべろべえ	30,000円	'84年	アクション	有	有	税込	イエローバッグ
女三四郎	25,000円	'85年	柔道	有	有		カナヤ商会
プリルラ	25,000円	'92年	アクション	有	有	F-2サブ	レクトロン
ラスタンサーガ	23,000円	'87年	アクション	有	有	海外版	㈱メッセサンオー
キャメルトライ	22,000円	'年	パズル	有	有	F-2サブセンサー付	レクトロン
ハレーズコメット	20,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
グレートソードマン	20,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
ルナーク	20,000円	'91年	アクション	有	有	F-2サブ	レクトロン
ガンフロンティア	20,000円	'91年	シューティング	有	有	F-2サブ	レクトロン
W. G. P.	18,000円	'90年	バイクレース	有	有	ジョイスティック対応	㈱キョーワインターナショナル
アクアジャック	18,000円	'89年	シューティング	有	有	ジョイスティック対応	㈱キョーワインターナショナル
バトルシャーク	18,000円	'89年	シューティング	有	有	ジョイスティック対応	㈱キョーワインターナショナル
TATSUJIN	18,000円	'年		有	有		㈱アペックス
MJ-12	18,000円	'年	シューティング	有	有	F-2サブ	レクトロン
ハレーズコメット	15,000円	'86年	シューティング	有	有	税込	イエローバッグ
熱血硬派くにお君	14,000円	'87年	スポーツ	有	有		アップル㈱
エンフォース	12,000円	'89年	シューティング	有	有	ジョイスティック対応	㈱キョーワインターナショナル
ファイナルブロー	10,000円	'年	アクション	有	有	F-2サブ	レクトロン
THE 26TH Z	5,000円	'86年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
中華大仙	5,000円	'年		最	有		㈱アペックス
パラメデス	5,000円	'年		有	有		㈱アペックス
フリップル	5,000円	'年		有	有		㈱アペックス

データイースト

ファイターズヒストリー	178,000円	'93年	アクション				㈲テクナート
グレートラブタイムション	70,000円	'年					ソフトランド秀和
グレートラグタイムショー	60,000円	'92年	アクション				㈲テクナート
ガンボール	40,000円	'92年	アクション	有	有		アップル㈱
ダイエットGO GO	40,000円	'年					ソフトランド秀和
チェルノブ	36,000円	'88年	アクション	有	有	海外版	㈱メッセサンオー
ファイティングファンタジー	35,000円	'89年	格闘	有	有		カナヤ商会
ウルフファング	35,000円	'年		有	有		㈱アペックス
ウルフファング	35,000円	'年					ソフトランド秀和
デスブレイド	30,000円	'91年	アクション				㈲テクナート
ダークシールⅡ	20,000円	'年		有	有		㈱アペックス
ダークシールⅡ	20,000円	'92年	アクション	有	有		ソフトショップ★マリオ
空牙	20,000円	'90年	シューティング	有	有		㈱トライ
グークシールⅡ	18,000円	'92年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
ダークシール	15,000円	'91年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
クルードバスター	15,000円	'90年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
SRD	5,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
アクトフェンサー	5,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル

テクノスジャパン

WWFレッスルフィスト	20,000円	'91年	プロレス	有	有		㈲テクナート
WWFスーパースターズ	18,000円	'年		有	有		㈱アペックス
WWFレッスルフェスト	18,000円	'年					ソフトランド秀和
WWFスーパースターズ	15,000円	'90年	プロレス				㈲テクナート
熱血硬派くにお君	10,000円	'年					ソフトランド秀和
ダブルドラゴン	8,000円	'88年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
コンバットライブス	7,000円	'年	アクション	有	有		ソフトショップ★マリオ
西遊降魔録	5,000円	'88年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
西遊降魔録	5,000円	'年		有	有		㈱アペックス
ドッジボール	5,000円	'年	スポーツ	有	有		ソフトショップ★マリオ
西遊降魔録	5,000円	'年					ソフトランド秀和

テクモ

ガンネイル	98,000円	'93年	シューティング				㈲テクナート
ファイナルスターフォース	80,000円	'92年	シューティング				㈲テクナート
ガンネイル	70,000円	'93年	シューティング	有	有		㈱トライ
ジンジンジップ	68,000円	'年		有	有		㈱アペックス
スーパーハイインパクト	28,000円	'年		有	有		㈱アペックス
忍者龍剣伝	15,000円	'89年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
サンダードラゴン	15,000円	'91年	シューティング	有	有		アップル㈱
サンダードラゴン	15,000円	'91年	シューティング	有	有		㈱トライ
ワールドカップサッカー90	10,000円	'90年	スポーツ	有	有		㈱キョーワインターナショナル
ピンボールアクション	8,000円	'87年	ピンボール	有	有		㈱キョーワインターナショナル

東亜プラン

ドギューン	78,000円	'年		有	有		㈱アペックス
ドギューン	58,000円	'92年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
ドキューン	55,000円	'92年	シューティング				㈲テクナート
達人王	40,000円	'92年	シューティング				㈲テクナート
フィグゼイト	40,000円	'92年	シューティング				㈲テクナート
達人王	38,000円	'92年	シューティング	有	有		富貴商会

ビデオゲーム中古基板情報

達人王	30,000円	'92年	シューティング	有	有		システムⅢ
アウトゾーン	28,000円	'年		有	有		ソフトショップ★マリオ
TATSUJIN	20,000円	'91年	シューティング	有	有		富貴商会
スノーブラザーズ	18,000円	'年		有	有		㈱アペックス

ナムコ

ナックルヘッズ	148,000円	'93年	アクション				㈲テクナート
スーパーワールドコート	148,000円	'93年	テニス				㈲テクナート
フェリオス	135,000円	'89年	シューティング	有	有	システムⅡ	カナヤ商会
ワルキューレの伝説	135,000円	'89年	アクション	有	有		システムⅢ
未来忍者	130,000円	'88年	アクションシューティング	有	有	システムⅡ	カナヤ商会
コズモギャングザパズル	128,000円	'年		有	有		㈱アペックス
ワルキューレの伝説	128,000円	'年					ソフトランド秀和
ワルキューレの伝説	120,000円	'89年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
マーベルランド	110,000円	'90年	アクション				㈲テクナート
リブルラブル	100,000円	'83年	アクション	無	有		システムⅢ
F/A	88,000円	'年		有	有		㈱アペックス
ドラゴンセイバー	85,000円	'90年	シューティング	有	有	ロムキット¥10,000	㈱キョーワインターナショナル
ワルキューレの伝説	58,000円	'89年	アクション	有	有	ナムコシステムⅡロム	レクトロン
コズモギャング・ザ・パズル	55,000円	'92年	パズル	有	有		システムⅢ
ワルキューレの伝説	53,000円	'89年	アクション	有	有	ROMキット	㈱トライ
F/A	50,000円	'92年	シューティング	有	有		㈲テクナート
ゴズモギャングザパズル	50,000円	'年					ソフトランド秀和
エクスバニヤ	50,000円	'年					ソフトランド秀和
ワルキューレの伝説	48,000円	'89年	アクション	有	有	SYSⅡ ロムキット	ソフトショップ★マリオ
ブラストオフ	45,000円	'89年	シューティング	有	有	システムⅠ	カナヤ商会
ファイネストアワー	40,000円	'89年	シューティング	有	有	ナムコシステムⅡROM	レクトロン
フェリオス	35,000円	'89年	シューティング	有	有	ナムコシステムⅡROM	レクトロン
フェリオス	32,000円	'89年	シューティング	有	有	SYSⅡ ロムキット	ソフトショップ★マリオ
スプライターハウス	30,000円	'90年	アクション	有	有	ロムキット¥10,000	㈱キョーワインターナショナル
マッピー	30,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
ピストル大名	30,000円	'90年	シューティング	有	有		富貴商会
サンダーセプターⅡ	30,000円	'86年	シューティング	無	有	H付	システムⅢ
ポールポジションⅡ	30,000円	'83年	レース	無	有	PCBのみ	システムⅢ
スプラッターハウス	30,000円	'88年	アクション	有	有		アップル㈱
アサルト	30,000円	'88年	シューティング	有	有	ナムコシステムⅡROM	レクトロン
アサルトプラス	30,000円	'88年	シューティング	有	有	ナムコシステムⅡROM	レクトロン
メルヘンメイズ	30,000円	'年	アクション	有	有	ナムコシステムⅠROM	レクトロン
タンクフォース	28,000円	'91年	シューティング	有	有		富貴商会
NewラリーX	28,000円	'年	アクション	有	有		ソフトショップ★マリオ
未来忍者	25,000円	'88年	アクション	有	有	ナムコシステムⅡROM	レクトロン
バラデューク	24,000円	'年		有	有		ソフトショップ★マリオ
オーダイン	20,000円	'88年	シューティング	有	有	ナムコシステムⅡROM	レクトロン
スプラッターハウス	20,000円	'88年	アクション	有	有	ナムコシステムⅠROM	レクトロン
ギャラガ	18,000円	'81年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ゼビウス	18,000円	'82年	シューティング	有	有	税込	イエローバッグ
オーダイン	18,000円	'88年	シューティング	有	有	SYSⅡ ロムキット	ソフトショップ★マリオ
ドラゴンセイバー	15,000円	'90年	シューティング	有	有	ナムコシステムⅡROM	レクトロン
マーベルランド	15,000円	'90年	アクション	有	有	ナムコシステムⅡROM	レクトロン
ドラゴンセイバー	12,000円	'90年	シューティング	有	有	SYSⅡ ロムキット	ソフトエョップ★マリオ
バーニングフォース	10,000円	'89年	シューティング	有	有	SYSⅡ ロムキット	ソフトショップ★マリオ
球界道中記	5,000円	'90年	スポーツ	有	有	SYSⅡ ロムキット	ソフトショップ★マリオ
ピストル大名	5,000円	'90年	シューティング	有	有	SYSⅠ ロムキット	ソフトショップ★マリオ
倉庫番DX	5,000円	'90年	パズル	有	有	SYSⅠ ロムキット	ソフトショップ★マリオ

日本物産

麻雀刺客	7,000円	'88年	麻雀	有	有		㈱キョーワインターナショナル
Gメン89	5,000円	'89年	麻雀	有	有	新品箱人	㈱キョーワインターナショナル

バンプレスト

ウルトラ闘魂伝説	180,800円	'93年	アクション				㈲テクナート
マクロス	70,000円	'92年	シューティング				㈲テクナート
ウルトラマン倶楽部	68,000円	'年		有	有		㈱アペックス
ウルトラマン倶楽部	25,000円	'92年	アクション	有	有		システムⅢ
SDガンダム	20,000円	'年		有	有		㈱アペックス
ウルトラマン	15,000円	'年		有	有		㈱アペックス
SDガンダム	15,000円	'91年	シューティング				㈲テクナート
SDガンダム	10,000円	'91年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
ウルトラマン	10,000円	'91年	アクション				㈲テクナート

ビスコ

ガルメデス	148,000円	'93年	シューティング				㈲テクナート
ウエルトリス	10,000円	'年		有	有		㈱アペックス
ポン珍カン	8,000円	'91年	麻雀	有	有	新品箱人	㈱キョーワインターナショナル

ビデオシステム

F-1グランプリⅡ	88,000円	'年		有	有		㈱アペックス
ソニックウイングス	68,000円	'年		有	有		㈱アペックス
ソニックウィングス	65,000円	'年		有	有		㈱アペックス
F-1グランプリⅡ	55,000円	'92年	カーレース				㈲テクナート
ソニックウィングス	45,000円	'92年	シューティング				㈲テクナート
F-1グランプリⅡ	35,000円	'92年	カーレース	有	有		㈱キョーワインターナショナル
F-1グランプリ	35,000円	'年		有	有		㈱アペックス
F-1グランプリ	25,000円	'年					ソフトランド秀和
F-1グランプリ	20,000円	'91年	カーレース				㈲テクナート
スーパーバレーボール	18,000円	'年		有	有		㈱アペックス
F-1グランプリ	15,000円	'91年	カーレース	有	有		㈱キョーワインターナショナル
ラビオレプス	15,000円	'87年	シューティング				㈲テクナート
スーパーフォーミュラ	8,000円	'90年	カーレース	有	有		㈱キョーワインターナショナル

UPL

アクロバットミッション	28,000円	'年		有	有		㈱アペックス
アトミックロボキット	10,000円	'年		有	有		㈱アペックス
忍者くん阿修羅の章	10,000円	'87年	アクション	有	有	税込	イエローバッグ

■アップル 〒420 静岡県静岡市東千代田1-7-8 ㈱ママトップ内 ☎054-263-2406
■富貴商会 〒607 京都市山科区西野広見町32-2 リネンビル3F ☎075-595-1136
■イエロゥバッグ 〒600 京都市下京区七条河原町西入南側 KSビル1F ☎075-343-4860
■㈲テクナート 〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F ☎06-643-7641
■アペックス 〒168 東京都杉並区和泉2-1-26 ☎03-3323-9911
■㈱キョーワインターナショナル 〒141 東京都品川区西品川2-6-3 ☎03-5496-1046
■メッセサンオー 〒101 東京都千代田区外神田3-14-8 ☎03-3255-3453
■ソフトショップ★マリオ 〒390 長野県松本市あがた1-2-16 ☎0263-36-5536
■ソフトランド秀和 〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-9 ☎06-649-7177
■カナヤ商会 〒532 大阪市淀川区東三国2-28-10 ☎06-395-0272
■レクトロンNo.1 〒578 大阪府東大阪市西鴻池町1-14-13 ☎06-747-2028
■システムIII 〒451 愛知県名古屋市西区枇杷島4-26-8-102 ☎052-523-4432
■㈱トライ 〒270 千葉県松戸市新松戸南1-365 荒川グリーンビル205 ☎0473-48-3880

中古パソコン機器

U-com Buyer's Guide



U-comでキミのパソコン・システムをグレード・アップしよう!

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，U-Com (Used Computer＝中古パソコン機器) を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンター，ワープロ，その他の項目にわけてあります。

各項目は，原則としてそれぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，附属品の有無が表示されています。

程度については，

1：マニア向け部品取り程度
2：実動品だが外観は下程度
3：完動，外観は中程度
4：完動。外観は上
5：極上。新品同様品

といった，大まかな目やすの数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がおられるので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。事前にお店に連絡して在庫を確認するとよいでしょう。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

パソコン本体

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FM-TOWNSHR20(100仕様)	263,800円	有	有	有	有	5	100MBHD内蔵済	㈱アイ・ツー大阪店
FM-TOWNSⅡHR20	209,800円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
FM-TOWNSUG20	149,800円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
FM-TOWNSUX20	138,000円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
FM-TOWNSCX20	105,000円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9821/S1	179,800円	有	無	有	有	5	当社3ヶ月保証付	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9801NA/C	334,800円	有	有	有	有	5		㈲SRGスタンバイVer2(バージョン2)
PC-9801NA/C	329,800円	有	無	有	有	4		㈱ソフマップ3号店3階
PC-9801NA/C	328,000円	有	有	有	有	5		ソフマップ本店ビル6F中古センター
PC-9801NC	278,000円	有	有	有	有	5	在庫処分品	㈱OAシステムプラザ仙台店
PC9801T/F71	258,000円	有	有	有	有	4	ラップトップ100MHD内蔵	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS/T80	248,000円	有	有	有	有	5	未使用品	㈲メディアショップハイランド
PC-9801T/W2	238,000円	有	無	有	有	4		㈱ウェーブアイ
PC-9801NC	230,000円	有	有	有	有	5		西神戸マイコン㈱
PC-9801NC	229,800円	有	有	有	有	4		㈲SRGスタンバイVer2(バージョン2)
PC-9801NC	228,000円	有	無	有	有	4	当社3ヶ月保証付	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9801DA7	225,000円	有	無	無	有	3	ベーシック関係無し	㈱ソフマップ3号店2F中古センター
PC-9801BA/UZ	219,800円	有	有	有	有	5		㈲SRGスタンバイVer2(バージョン2)
PC-9801CS2	218,000円	有	有	有	有	5	未使用品	㈲メディアショップハイランド
PC9801BA/U2	209,800円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801FS2	198,000円	有	有	有	有	5	新品	㈲メディアショップハイランド
PC-9801FS/U2	198,000円	有	有	有	有	5	新品	㈲メディアショップハイランド
PC-9801T/S5	198,000円	有	無	有	有	3	当社3ヶ月保証付	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9801RA21	194,000円	有	無	有	有	5	TEXA製40MHD内蔵済	MEDIA旭川
PC-9801NA	192,800円	有	有	有	有	5		ソフマップ本店ビル6F中古センター
PC-9801NS/R	191,800円							㈱ソフマップ3号店3階
PC-9801NA	189,800円	有	有	有	有			㈲SRGスタンバイVer2(バージョン2)
PC-9801RL51	189,800円	有	無	有	有	4	東京海上動産保険1年間	㈱SRGスタンバイ1号店
PC-9801DA5	175,000円	有	有	有	有	4	40MHD内蔵	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DA/U5	175,000円	有	有	有	有	4	40MHD内蔵	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-H98Smodel8-U002	169,800円	有	有	有	有	5	東京海上動産保険1年間	㈱SRGスタンバイ1号店
PC-98XLダブル	168,000円	有	有	有	有	3		㈱コンピュータバンク
PC-9801DS2	168,000円	有	有	有	有	5	未使用品	㈲メディアショップハイランド
PC-9801FA2/U2	159,800円	有	有	有	有	4		㈲SRGスタンバイVer2(バージョン2)
PC-9801FA2	159,800円	有	無	有	有	4	東京海上動産保険1年間	㈱SRGスタンバイ1号店
PC-9801RL2	159,800円	有	無	無	有	4	東京海上動産保険1年間	㈱SRGスタンバイ2号店
PC-9801FX/U2	158,000円	有	有	無	有	5	展示品処分	パソコンプラザコムライン刈谷店
PC-9801RX2	158,000円	無	無	有	有	4	メモリ4MB倍速CPU内蔵	パソコンプラザコムライン刈谷店
PC9801FA/U2	158,000円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801FA/U2	158,000円	有	有	有	有	5		㈱アイ・ツー東京店
PC9801FA2	155,000円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
PC9801NS/E40	150,000円	有	無	有	無	5	RAM2MB	㈲相沢時計店
PC9801BX/U2	150,000円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801CS2	148,000円	有	無	有	有	5		㈱アイ・ツー東京店
PC-9801BX/U2	145,800円	有	有	有	有	5		秋葉原ソフマップ本店7F
PC-9801DA2	145,000円	有	無	有	有	5		西神戸マイコン㈱
PC-9801DS/U5	145,000円	有	有	無	有	4	40MHD内蔵	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DS5	145,000円	有	有	無	有	4	40MHD内蔵	ユニオンコンピューターネットワーク
PC9801DA2	145,000円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801CS2	144,800円	有	無	有	有	4	東京海上動産保険1年間	㈱SRGスタンバイ2号店
PC-9801DA/U2	144,000円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801FA2	143,000円	有	無	有	有	5	当社3ヶ月保証付	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9801FA/U2	143,000円	有	無	有	有	5	当社3ヶ月保証付	㈲アイ・エヌ・シー
PC-H98/U8-002	143,000円	有	無	有	有	4	当社3ヶ月保証付	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9801DA2	142,800円	有	無	有	有	4		㈱ソフマップ3号店2F中古センター
PC-9801FS2	140,000円	有	有	有	有		新品，税込	㈱ラビット
PC-9801DA2	139,800円	有	有	有	有	4		秋葉原ソフマップ本店7F
PC-9801DA2	139,800円	有	無	無	有	4	東京海上動産保険1年間	㈱SRGスタンバイ2号店
PC-9801DA2	138,000円	有	無	有	有	4		フレックス四日市
PC9801NS/T	138,000円	有	無	有	有	3		㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801RA21	135,000円	有	無	無	有	5		西神戸マイコン㈱
PC-9801LX4	135,000円	有	無	無	有	5		西神戸マイコン㈱
PC-9801NS/T	135,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS/T	135,000円	有	無	有	有	4		オガワムセン
PC-9801NS/T	134,800円	有	有	有	有	4		㈲SRGスタンバイVer2(バージョン2)
PC-9801RA21	132,800円	有	無	有	有	3		㈱ソフマップ3号店2F中古センター
PC-9801NS/E-40	130,000円					5		㈱ラビット
PC-9801DX2	130,000円	無	無	無	有	5		ICランド・キタジマ
PC-9801DA2/U2	129,800円	有	無	無	有	4		㈲SRGスタンバイVer2(バージョン2)
PC-9801RA21	129,800円	無	無	無	有	2	東京海上動産保険1年間	㈱SRGスタンバイ2号店
PC-9801FS2	128,000円	有	有	有	有	5	新品限定	㈱コンピュータバンク
PC-9801DX2	128,000円	有	有	有	有	5		㈲メディアショップハイランド
PC9801DX5	128,000円	有	有	無	有	4	40MHD内蔵	ユニオンコンピューターネットワーク
PC9801DX/U5	128,000円	有	有	無	有	4	40MHD内蔵	ユニオンコンピューターネットワーク
PC9801FS2	128,000円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801NS/T	128,000円	有	有	有	有	5		㈱アイ・ツー東京店
PC-9801DA2	128,000円	有	無	有	有	4	当社3ヶ月保証付	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9801DA/U2	128,000円	有	無	有	有	4	当社3ヶ月保証付	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9801NS/T	128,000円	有	無	有	有	4	当社3ヶ月保証付	㈲アイ・エヌ・シー

PC-9801RA2	125,000円	有	無	無	有	5		西神戸マイコン㈱
PC-9801NS/T	124,800円	有	無	無	有	4	東京海上動産保険1年間	㈱SRGスタンバイ2号店
PC-9801RA21	123,000円	有	無	有	有	4	当社3ヶ月保証付	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9801NS/E40	122,800円	有	無	無	有	4	東京海上動産保険1年間	㈱SRGスタンバイ2号店
PC-9801NL	120,000円	有	有	有	有	5	新品	オガワムセン
PC-9801FX2	119,800円	有	無	有	有	4		㈱ソフマップ3号店2F中古センター
PC-9801RA2	119,800円	有	無	無	有	4	東京海上動産保険1年間	㈱SRGスタンバイ1号店
PC-9801RX21	118,000円	無	無	無	有	5	メモリ2MB増設済	パソコンプラザコムライン刈谷店
PC-9801NS/E	118,000円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS/T	118,000円	無	無	無	無	4		フレックス四日市
PC9801RA21	118,000円	有	有	無	有	5	3台限り	㈱OAシステムプラザ名古屋店
PC9801FS/U2	118,000円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801FS2	118,000円	有	無	有	有	5	当社3ヶ月保証付	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9801FS/U2	118,000円	有	無	有	有	5	当社3ヶ月保証付	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9801DS2	116,000円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DS/U2	116,000円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801FX/U2	115,000円	有	有	有	有	5		㈱アイ・ツー東京店
PC-9801DS/U2	113,000円	有	無	有	有	4	当社3ヶ月保証付	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9801DS2	113,000円	有	無	有	有	4	当社3ヶ月保証付	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9801NS/E	113,000円	有	無	有	有	4	当社3ヶ月保証付	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9801NS/E	110,000円	有	有	有	有	5	税込	㈱ラビット
PC-9801DX2	110,000円	有	有	有	有	5		西神戸マイコン㈱
PC-9801DX/U2	110,000円	有	有	有	有	5		西神戸マイコン㈱
PC-9801DX5	110,000円	有	無	無	有	4		㈱アイ・ツー東京店
PC-9801RS21	109,800円	有	無	無	有	4		㈲SRGスタンバイVer2(バージョン2)
PC-9801ES2	109,800円	有	無	無	有	4		㈲SRGスタンバイVer2(バージョン2)
PC-9801NL	109,800円	有	有	有	有	4		ソフマップ本店ビル6F中古センター
PC-9801DS2	109,800円	有	無	有	有	4	東京海上動産保険1年間	㈱SRGスタンバイ1号店
PC-9801FX2	108,000円	有	有	有	有	5	新品限定	㈱コンピュータバンク
PC-9801RS21	108,000円	有	無	有	有	4	当社3ヶ月保証付	㈲アイ・エヌ・シー
PC9801ES2	107,800円	有	無	無	有	3		㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801RX4	105,000円	有	有	有	有	3		㈱コンピュータバンク
PC-98XLダブル	105,000円	無	有	無	有	3	ハイレゾ可	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS/E	104,800円	有	無	無	有	4	東京海上動産保険1年間	㈱SRGスタンバイ1号店
PC-9801ES2	104,800円	有	無	有	有	4	当社3ヶ月保証付	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9801NS20	100,000円	有	無	有	有	4	長岡店在庫	㈱フレックスエンジニアリング
PC-9801NS	100,000円	有	有	有	有	3	税込, 限定3台	ソフマップ本店ビル6F中古センター
PC9801EX2	99,800円	有	有	有	有	5	新品	㈲コンピューター・サイエンス・ジャパン
PC9801RA2	99,800円	有	有	無	有	5	3台限り	㈱OAシステムプラザ名古屋店
PC-9801DX/U2	99,800円	有	無	有	有	4	東京海上動産保険1年間	㈱SRGスタンバイ1号店
PC9801DX2	99,000円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC9801DX/U2	99,000円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NL	98,000円	有	有	有	有	5	展示品処分	パソコンプラザコムライン刈谷店
PC-9801DX2	98,000円	有	無	有	有	4	当社3ヶ月保証付	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9801DX/U2	98,000円	有	無	有	有	4	当社3ヶ月保証付	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9801RX2	98,000円	有	無	無	有	4		㈲リードコナン
PC-9801NS	90,000円	有	有	有	有	5		㈱ラビット
PC-9801RX21	89,800円	有	無	無	有	4		㈲SRGスタンバイVer2(バージョン2)
PC9801EX2	89,800円	有	無	有	有	3		㈱アイ・ツー大阪店
PC9801RX21	89,800円	有	無	無	有	3		㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801RX21	89,800円	有	無	有	有	4	東京海上動産保険1年間	㈱SRGスタンバイ1号店
PC-9801RX21	89,800円	有	無	有	有	4	当社3ヶ月保証付	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9801NS	89,800円	有	無	有	有	3	当社3ヶ月保証付	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9801VX41	88,000円	有	有	有	有	3		㈱コンピュータバンク
PC9801DX2	88,000円	有	有	無	有	5		㈱OAシステムプラザ名古屋店
PC-9801RX2	84,800円	有	無	有	有	4	当社3ヶ月保証付	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9801NV	80,000円	有	有	有	有	5	税込	㈱ラビット
PC-9801NV	80,000円	有	無	無	有	4		オガワムセン
PC-9801EX2	80,000円	有	無	有	有	4		オガワムセン
PC-9801RX2	79,800円	有	無	有	有	4	東京海上動産保険1年間	㈱SRGスタンバイ2号店
PC-9801UR	79,800円	有	無	有	有	5	当社3ヶ月保証付	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9801NV	75,000円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京店
PC-9801VX21	74,800円	有	無	有	有	4		MEDIA旭川
PC9801N	72800円	有	有	有	有	3	ノート	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801VX21	69,800円	有	無	有	有	4	東京海上動産保険1年間	㈱SRGスタンバイ1号店
PC-9801VX21	69,800円	有	無	有	有	3	当社3ヶ月保証付	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9801NV	69,800円	有	有	無	有	4		㈲リードコナン
PC9801VM11	66,000円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801UV2	64,800円	有	有	無	有	3	本体, キーボードのみ, 640KB仕様	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801VX2	64,800円	有	無	有	有	3	当社3ヶ月保証付	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9801UR	60,000円	有	無	有	有	5		西神戸マイコン㈱
PC-9801N	60,000円	有	無	有	有	3		ICランド・キタジマ
PC-9801VX21	59,800円	無	無	無	無	3		㈱ウェーブアイ
PC9801VM21	59,800円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801UV11	59,800円	有	無	無	有	4		MEDIA旭川
PC-9801N	59,800円	有	無	有	有	4	東京海上動産保険1年間	㈱SRGスタンバイ1号店
PC-9801UV11	59,800円	無	無	無	有	4		㈲リードコナン
PC-9801VM21	58,000円	有	有	有	有	3		㈱コンピュータバンク
PC-9801N	58,000円	有	有	有	有	3		㈱コンピュータバンク
PC-9801N	58,000円	有	無	無	有	4	キャリングケース付	パソコンプラザコムライン刈谷店
PC-9801UV11	55,000円	有	無	有	有	3	当社3ヶ月間完全保障有り	㈱システムエース
PC-9801N	54,800円	有	無	有	有	5		MEDIA旭川
PC-9801VM2	54,800円	有	無	有	有	3	当社3ヶ月保証付	㈲アイ・エヌ・エー
PC9801VM2	52,000円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801UV2(640KB)	50,000円	有	無	有	有	3		オガワムセン
PC-9801VM2(640KB)	50,000円	有	無	有	有	3		オガワムセン
PC-9801VM2	48,000円	有	有	有	有	3		㈱コンピュータバンク
PC-9801VM2	40,000円	無	無	無	無	3	2MRAM付	ICランド・キタジマ
PC-98DO	40,000円	有	無	有	有	3	当社3ヶ月間完全保障有り	㈱システムエース
PC-9801VM2	39,800円	無	無	無	有	4	東京海上動産保険1年間	㈱SRGスタンバイ1号店
PC9801M2	29,800円	無	有	無	有	3	2HD専用	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-8801MA2	30,000円	有	無	有	有	4		オガワムセン
PC-8801mKII	18,000円	無	無	無	無	3		ICランド・キタジマ
PC-8801MA2	14,800円	有	無	有	有	4		㈱SRGスタンバイ1号店

IBM

PS/V2410WVB	398,000円	有	無	有	有	5	DOS/V5.0付	ソフマップ本店5F.UNIXセンター
PS/V2405-YWB	328,000円	有	有	有	有	5	新品同様品	㈱日本マイコン流通センター
PS/55note N51SVC	298,000円	有	無	有	有	4	DOS/V5.0付	ソフマップ本店5F UNIXセンター
PS/55note VA8	268,000円	有	無	無	有	4	DOS/V5.0付	ソフマップ本店5F.UNIXセンター
PS/55Z30UW8	258,000円	有	無	有	有	4	DOS/V5.0付	ソフマップ本店5F.UNIXセンター
PS/55note SV4	139,800円	有	無	有	有	4	DOS/V5.0付	ソフマップ本店5F UNIXセンター
PS/55Z30SW4	138,000円	有	無	有	有	3		ソフマップ本店5F.UNIXセンター
PS5523-S04	118,000円	有	有	無	有	4	DOS/Vノート	ユニオンコンピューターネットワーク
PS/55note SJ4	99,800円	有	無	有	有	3	DOS/V4.0付	ソフマップ本店5F UNIXセンター
5541-P08	69,800円	有	有	有	有	3	PS/55モデル5540P	㈱日本マイコン流通センター
PS5510-Z04	68,000円	有	有	有	有	5	新品DOS/V	ユニオンコンピューターネットワーク

APPLE

Macintosh II Vx 4MB FD	258,000円	有	有	有	有	5	新品限定品	㈱日本マイコン流通センター
Mac II Si	158,000円	有	有	無	有	5	200MBHDD内蔵	J&P熊本店
MacSE/30	158,000円	有	有	有	有	5	HDD40内蔵	J&P熊本店
Mac Classic II 4M HD105	138,000円	有	有	有	有	5	展示品	ICカプセル
Macintosh Classic II 4MB 40	128,000円	有	有	有	有	4	展示品処分	㈱OAシステムプラザ仙台店
Mac Classic 4M HD100	98,000円	有	有	有	有	5	展示品	ICカプセル

EPSON

PC-386GS	298,000円	有	有	有	有	5	展示品処分	パソコンプラザコムライン刈谷店
PC-486GR3	219,800円	有	有	有	有	5		秋葉原ソフマップ本店7F
PC-486GR	192,000円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
PC-386NAE1+PCNTHD20	169,800円	有	有	有	有	5	展示処分品, 20Mハードディスク付	㈱ウェーブアイ
PC-386GS-5	159,800円	無	無	有	有	5		㈱ウェーブアイ
PC-386noteAR2	159,800円	有	有	無	有	4	東京海上動産保険1年間	㈱SRGスタンバイ1号店
PC-386NOTEAR2	155,800円	有	有	有	有	5		ソフマップ本店ビル6F中古センター
PC-386NAR2	155,000円	有	無	有	有	4		㈱ソフマップ3号店3階
PC-386NW	148,000円	有	無	有	有	5	HDD40MB内蔵	パソコンプラザコムライン刈谷店
PC-386NW1B	148,000円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京店
PC-386GS2	145,800円	有	有	有	有	5		秋葉原ソフマップ本店7F
PC-386NW1B	144,800円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京店
PC-486GF	135,000円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
PC-386GS2	134,800円	有	無	無	有	4	東京海上動産保険1年間	㈱SRGスタンバイ1号店
PC386GS2	130,000円	有	有	有	有	5	ハイレゾ可	ユニオンコンピューターネットワーク
PC386GE3	126,000円	有	有	有	有	5	3.5″×2+5″×1	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-386GS3	123,000円	有	無	有	有	4	当社3ヶ月保証付	㈲アイ・エヌ・シー
PC-386GS5	118,000円	有	無	有	有	4	当社3ヶ月保証付	㈲アイ・エヌ・シー
PC-386GE5	118,000円	有	無	有	有	5		㈲リードコナン
PC386P2	115,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-386GE3	113,000円	有	無	有	有	4	当社3ヶ月保証付	㈲アイ・エヌ・シー
PC-386GE2	108,000円	有	有	有	有	5		㈱アイ・ツー東京店
PC-386V-STD	108,000円	有	無	有	有	4	当社3ヶ月保証付	㈲アイ・エヌ・シー
PC-386GE5	108,000円	有	無	有	有	4	当社3ヶ月保証付	㈲アイ・エヌ・シー
PC-386VR-STD	105,000円	有	無	有	有	3		㈱ソフマップ3号店2F中古センター
PC-386NW2	104,800円	有	有	有	有	4		ソフマップ本店ビル6F中古センター
PC-386GE2	104,000円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー東京店
PC-286BOOK-20	100,000円	有	有	有	有	5		㈱ラビット
PC-286VF	99,800円	有	有	有	有	5		㈱メディアショップハイランド
PC-386M-STD	99,800円	有	有	有	有	4		秋葉原ソフマップ本店7F
PC-286VX-STD	98,000円	有	無	有	有	3		㈱ソフマップ3号店2F中古センター
PC386NOTE A	98,000円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC386M	98,000円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC386VR	98,000円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-386M-STD	98,000円	有	無	有	有	4	当社3ヶ月保証付	㈲アイ・エヌ・シー
PC-386M-STD	98,000円	有	無	有	有	4		㈲リードコナン
PC-386M-STD	94,800円	有	有	有	有	5		㈱アイ・ツー東京店
PC-386M-STD	92,000円	有	無	有	有	3	特価品	㈱ソフマップ3号店2F中古センター
PC-286BOOK	90,000円	有	有	有	有	5	新品	ICランド・キタジマ
PC-286BOOK	89,800円	有	有	有	有	5	未使用品	㈱メディアショップハイランド
PC-386NAE1	89,800円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京店
PC-386noteA	89,800円	有	無	有	有	4	東京海上動産保険1年間	㈱SRGスタンバイ1号店
PC286LP-STD	82,800円	有	有	無	有	4	プリンター体型	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-286Book-STD	79,800円	有	無	有	有	3		㈱ソフマップ3号店3階
PC-286VE-STD	79,800円	有	有	有	有	4	FM音源付	パソコンショップ クレバリー
PC-286VG-STD	79,000円	有	無	有	有	4	当社3ヶ月間完全保障有り	㈱システムエース
PC286VS	78,000円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-286VG-STD	75,800円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー東京店
PC-386M	75,000円	有	有	有	有	5		西神戸マイコン㈱
PC-286VF-STD	73,000円	有	無	有	有	3	当社3ヶ月間完全保障有り	㈱システムエース
PC-286VE-STD	69,800円	有	無	有	有	4	当社3ヶ月保証付	㈲アイ・エヌ・シー
PC-286VF-STD	69,800円	有	無	有	有	4	当社3ヶ月保証付	㈲アイ・エヌ・シー

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-286CLUB	68,000円	有	無	有	有	4		パソコンプラザコムライン堀谷店
PC-286LE-STD	68,000円	有	無	無	有	3	当社3ヶ月間完全保障有り	(株)システムエース
PC286LF	65,000円	有	有	有	有	4	CPU286	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-286VG-STD	64,800円	有	無	有	有	4	当社3ヶ月保証付	(有)アイ・エヌ・シー
PC-286VE	59,800円	有	無	有	有	4		MEDIA旭川
PC-286C-STD	59,800円	有	無	有	有	3		(株)アイ・ツー大阪店
PC286LE	59,000円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-286VE-STD	58,000円	無	無	無	有	3	数台の在庫有	(株)フレックスエンジニアリング
PC-286LE-H20	58,000円	無	無	無	有	3	入荷予定近日中	(株)フレックスエンジニアリング
PC-286LE-STD	55,000円	無	無	無	無	2	長岡店在庫	(株)フレックスエンジニアリング
PC-286C	53,000円	有	無	無	有	4	当社3ヶ月間完全保障有り	(株)システムエース
PC286NOTE F	49,800円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-286V-STD	48,000円	無	無	無	有	3	新潟店在庫	(株)フレックスエンジニアリング
PC-CLUB	45,000円	有	無	無	有	4		(株)コスモス
PC-9801VF	39,800円	無	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク

AUVA

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
486DX/50	298,000円	有	有	有	有	5		ソフマップ本店5F.UNIXセンター

コモドール

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
AMIGA2000	149,800円	無	無	無	有	3		(有)コンピューター・サイエンス・ジャパン
AMIGA1200HD40	130,000円	有	有	有	有	5	新品	(有)コンピューター・サイエンス・ジャパン
AMIGA1200FD	94,800円	有	有	有	有	5	新品	(有)コンピューター・サイエンス・ジャパン

SusTeen

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
WinMASTER	248,000円	有	有	有	有	5		ソフマップ本店5F.UNIXセンター

サンヨー

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PHC70FD	39,800円	有	有	有	有	4	MSX2＋	ユニオンコンピューターネットワーク

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
X68000Compact	248,000円	有	有	有	有	5	ディスプレイ付き	(有)リードコナン
X68000XVI	198,000円	有	有	有	有	4	展示品	(有)リードコナン
X68000XVI HD	194,800円	有	無	有	有	4	東京海上動産保険1年間	(株)SRGスタンバイ2号店
X68000XVI	190,000円	有	有	有	有	5	在庫処分品	(株)OAシステムプラザ仙台店
X68000XVI	184,000円	有	有	有	有	5		MEDIA旭川
X68000Compact	168,000円	有	有	有	有	5	在庫処分品	(株)OAシステムプラザ仙台店
X68000XVI	162,800円	有	有	有	有	4	東京海上動産保険1年間	(株)SRGスタンバイ1号店
X68000SUPER HD	158,000円	有	有	有	有	5	中古CZ-614D SETで¥220,000	(株)アイ・ツー東京店
X68000XVI	145,000円	有	有	有	有	5	中古CZ-614D SETで¥218,000	(株)アイ・ツー東京店
X68000SUPER	138,000円	有	有	有	有	5		(株)メディアショップハイランド
X68000XVI	135,000円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
X-68000PRO	135,000円	有	無	無	有	4	メモリー8MCZ・605D付	フレックス四日市
X68000SUPER	129,800円	有	無	無	有	4	東京海上動産保険1年間	(株)SRGスタンバイ1号店
X68000EXPERT	125,000円	有	有	有	有	5	在庫処分品	(株)OAシステムプラザ仙台店
X68000PRO	115,000円	有	有	有	有	5	在庫処分品	(株)OAシステムプラザ仙台店
X68000ACE HD	109,800円	有	無	有	有	4		(株)ウェーブアイ
X68000EXPERTⅡ	99,800円	有	有	有	有	4	RAM2MB	ユニオンコンピューターネットワーク
X68000ACE HD	89,800円	有	無	有	有	4	IMB増設済，東京海上動産保険1年間	(株)SRGスタンバイ1号店
X68000EXPERT	89,800円	有	無	有	有	4	東京海上動産保険1年間	(株)SRGスタンバイ1号店
X68000EXPERT HD	89,000円	有	無	有	有	4	2M増設済	MEDIA旭川
X68000EXPERT	85,000円	有	有	有	有	4	RAM2MB	コンピューターネットワーク
X68000PROⅡ	78,000円	有	有	有	有	5		(株)アイ・ツー東京店
X68000PROⅡ	75,000円	有	無	無	有	5		(株)アイ・ツー東京店
X68000EXPERT	69,800円	有	無	有	有	4		(株)ウェーブアイ
X68000ACE-GY	69,800円	有	無	有	有	3	2MB増設済	(株)アイ・ツー大阪店
X68000PROⅡ	68,000円	有	無	有	有	5		(株)コスモス
X68000ACE HD	68,000円	無	無	無	無	3		(株)アイ・ツー東京店
X68000ACE	68,000円	有	無	有	有	4		(株)アイ・ツー東京店
X68000ACE	66,000円	有	有	有	有	4	RAM1MB	ユニオンコンピューターネットワーク
X68000ACE	59,800円	有	有	無	有	4		(株)OAシステムプラザ名古屋店
X68000ACE-BK	59,800円	有	無	有	有	3		(株)アイ・ツー大阪店
X68000ACE-GY	59,800円	有	無	有	有	3		(株)アイ・ツー大阪店
X68000	58,000円	有	有	有	有	4	初代X68K	ユニオンコンピューターネットワーク
X1ターボZⅡ	35,000円	有	無	有	無	5	完動・チェック済	(有)相沢時計店

SEGA

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
TERA DRIVEモデル3	78,000円	有	有	無	有	5	モニタ付	(株)OAシステムプラザ名古屋店
TERA DRIVEモデル3	69,800円	有	有	有	有	5	新品	(有)コンピューター・サイエンス・ジャパン
TERA DRIVEモデル1	49,800円	有	有	有	有	5	新品	(有)コンピューター・サイエンス・ジャパン

SONY

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HB-F1XDJ	38,000円	有	有	有	有	4	MSX2＋	ユニオンコンピューターネットワーク
HB-F1XDJ	19,800円	無	無	無	無	4		(株)アイ・ツー東京店

東芝

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
J-3100SL001VW	176,800円	有	有	有	有	5		ソフマップ本店ビル6F中古センター
Dynabook V486E	175,000円	有	有	無	有	5	J3100EVS001WD	ユニオンコンピューターネットワーク
J-3100SX001VW	151,800円	有	無	有	有	4		(株)ソフマップ3号店3階
J-3100EZ001	145,800円	有	有	有	有	5		ソフマップ本店ビル6F中古センター
J-3100SX001P	116,800円	有	無	無	有	3		(株)ソフマップ3号店3階
J-3100SX001P	99,800円	有	無	有	有	4	東京海上動産保険1年間	(株)SRGスタンバイ1号店
DynaBook EZ	98,000円	有	有	有	有	5		フレックス四日市
J-3100SX001モデル	88,000円	有	有	有	有	5	当社3ヶ月間完全保障有り	(株)システムエース
J-3100GS001	59,800円	有	有	有	有	3	DYNABOOK286	ユニオンコンピューターネットワーク
J-3100SL-002	39,800円	有	無	有	有	4		(株)SRGスタンバイ2号店
J3100SL＋サーマルプリンター	28,000円	有	無	無	有	2	DOSは別売で	(株)フレックスエンジニアリング

服部セイコー

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MAP1010	30,000円	無	無	無	無	4	MAP-1030付〔珍品〕	(有)相沢時計店

パナソニック

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FS-A1ST	49,800円	有	有	有	有	4	MSXターボR	ユニオンコンピューターネットワーク
FS-A1WX	38,000円	有	有	有	有	4	MSX2＋	ユニオンコンピューターネットワーク

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FM TOWNSⅡHR20	210,000円	有	有	有	有	5		(株)アイ・ツー東京店
FM TOWNS UG20	198,000円	有	有	有	有	5	JISキーボード付	フレックス四日市
FM TOWNSⅡCX20セット	169,800円	有	無	有	有	4	東京海上動産保険1年間	(株)SRGスタンバイ1号店
FM TOWNSⅡ-CX20	158,000円	有	有	有	有	5	展示品	ICカプセル
FM TOWNS20F	155,000円	有	無	有	有	3	内蔵100MHD付，当社3ヶ月保証	(株)OAシステムプラザ仙台店
FM-TOWNSモデル20F	148,000円	有	有	有	有	4	KB，CRT付	ユニオンコンピューターネットワーク
FM-TOWNSモデル2F	132,000円	有	有	無	有	4	KB，CRT付	ユニオンコンピューターネットワーク
FM TOWNS20Fセット	129,800円	有	無	有	有	4	東京海上動産保険1年間	(株)SRGスタンバイ1号店
FM TOWNSⅡUX20	129,800円	有	無	有	有	4	東京海上動産保険1年間	(株)SRGスタンバイ1号店
FM-TOWNSモデルUX20	128,000円	有	有	有	有	4	CRT一体型KB付	ユニオンコンピューターネットワーク
FM TOWNS2UX20	128,000円	有	無	有	有	4	当社3ヶ月保証	(株)OAシステムプラザ仙台店
FM TOWNS20F	118,000円	有	有	有	有	5	KB107付	(株)メディアショップハイランド
FM TOWNS20F	118,000円	有	無	有	有	3	当社3ヶ月保証	(株)OAシステムプラザ仙台店
FM TOWNSⅡUX20	118,000円	有	有	有	有	5		(株)アイ・ツー東京店
FM TOWNS20F	108,000円	有	有	有	有	5	KB105付	(株)メディアショップハイランド
FM-TOWNSモデル2	105,000円	有	有	無	有	3	KB，CRT付	ユニオンコンピューターネットワーク
FM TOWNS-2	90,000円	有	無	有	有	3	システム付，ビデオカード付，SCICカード付，当社3ヶ月保証	(株)OAシステムプラザ仙台店
FMTOWNS20F	78,000円	有	有	有	有	5		(株)OAシステムプラザ名古屋店
FM TOWNS20F	75,800円	有	有	有	有	4		(株)アイ・ツー東京店
FM-TOWNS-2F	69,800円	有	無	有	有	5		MEDIA旭川
FM TOWNS20F	69,800円	有	無	有	有	4		(株)アイ・ツー東京店
FM TOWNS2F	69,800円	有	無	有	有	4		(有)リードコナン
FMR-NBC1B	49,800円	有	有	有	有	5		(株)アイ・ツー東京店
FM TOWNS2	49,800円	有	無	有	有	3		(有)リードコナン
FM TOWNS2	48,000円	有	有	無	有	4		(株)OAシステムプラザ名古屋店
FMR-CARD	48,000円	有	無	有	有	4	当社3ヶ月間完全保障有り	(株)システムエース

MITAC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
4060G-120-4	258,000円	有	無	有	有	4		ソフマップ本店5F.UNIXセンター

三菱

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MAXYNOTE386	118,000円	有	有	有	有	4	AXコンパチノート	ユニオンコンピューターネットワーク

リコー

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
マイツールSP-250Ⅱ	50,000円	無	無	無	無	3	専用ディスプレイ付	ICランド・キタジマ

ディスプレイ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
N5925L	158,000円	無	無	無	有	3	東京海上動産保険1年間	(株)SRGスタンバイ2号店
PC-KH1511	99,800円	有	有	有	有	5	新品展示処分品	(株)SRGスタンバイ2号店
N5924U	79,800円	無	無	有	有	4	東京海上動産保険1年間	(株)SRGスタンバイ2号店
N5913L	39,800円	有	無	無	有	4	東京海上動産保険1年間	(株)SRGスタンバイ1号店
PC-TV471(W)	158,000円	有	有	有	有	5	新品限定品	(株)日本マイコン流通センター
PC-TV472	99,800円	有	無	無	有	4	東京海上動産保険1年間	(株)SRGスタンバイ2号店
PC-TV472	89,800円	無	有	有	有	4	20インチTV付	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-TV455	79,800円	有	無	無	有	4	東京海上動産保険1年間	(株)SRGスタンバイ1号店
PC-KD881	78,000円	有	有	有	有	5	展示品処分	パソコンプラザコムライン堀谷店
PC-KD881	59,800円	無	無	有	有	3	東京海上動産保険1年間	(株)SRGスタンバイ2号店
PC-KD882	42,800円	有	有	有	有	5		(株)メディアショップハイランド
PC-KD882	39,800円	無	有	無	無	4		(株)OAシステムプラザ名古屋店
PC-KD863S	39,800円	無	無	有	有	4	東京海上動産保険1年間	(株)SRGスタンバイ1号店
PC-KD853	36,800円	無	無	有	有	4	東京海上動産保険1年間	(株)SRGスタンバイ1号店
PC-KD853N	36,800円	有	有	有	有	4		パソコンショップ クレバリー
PC-KD853N	36,000円	無	無	無	有	4	ネクシーフィルター付	西神戸マイコン(株)
PC-KD854N	34,800円	無	無	無	有	4	東京海上動産保険1年間	(株)SRGスタンバイ1号店
PC-KD852	24,800円	有	無	有	有	4		(株)SRGスタンバイ1号店
PC-KD862	20,000円	無	無	無	有	3		(株)ラビット

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CR-5500	79,800円	有	有	有	有	4	ハイレゾ対応，3モードマルチスキャン	(株)日本マイコン流通センター
CR-4000	39,800円	有	有	有	有	5		(株)メディアショップハイランド

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CU-14FD	31,800円	無	無	有	有	4	東京海上動産保険1年間	(株)SRGスタンバイ1号店
CZ-614D-TN	79,800円	有	有	有	有	5		(株)アイ・ツー東京店
CZ-612D-BK	69,000円	有	無	有	有	4		(株)アイ・ツー東京店

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FMT-DP531	60,000円	有	有	有	有	5	展示品	ICカプセル
FMT-DP535	52,800円	有	有	有	有	5		(株)メディアショップハイランド

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FMT-DP531	49,800円	有	有	有	有	5		㈲メディアショップハイランド

三菱

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FA-34WEX	49,800円	無	有	無	有	4	マルチスキャ	ユニオンコンピューターネットワーク
XV1498	5,000円	無	無	無	無	5	PC9801対応	㈲相沢時計店

フロッピー・ドライブ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-PR201X	69,800円	有	無	有	有	5	当社3ヶ月保証付	㈲アイ・エヌ・シー
PC-PR201V	49,800円	有	無	有	有	3	当社3ヶ月保証付	㈲アイ・エヌ・シー
PC-PR350	49,800円	有	無	有	有	4	当社3ヶ月保証付	㈲アイ・エヌ・シー
PC-PR201H	39,800円	有	無	有	有	3	当社3ヶ月保証	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9881	20,000円	無	無	無	有	3		㈱ラビット

イ・アイ・イ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MFD-11	16,800円	有	有	有	有	3	DynaBook用	㈲日本マイコン流通センター

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
AP-900PC	28,000円	有	無	有	有	4		㈲アイ・エヌ・シー

エレコム

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
EHB-120	58,800円	有	有	有	有	4	98-4シリーズ内蔵用, SCSI, 120MB	㈲日本マイコン流通センター

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
X68用増設5インチ2ドライブ	49,800円	有	有	有	有	5	展示品処分	㈱コスモス
CZ6FD5	49,800円	有	有	有	有	3	X68000用5″FDD	㈲日本マイコン流通センター

TEXA

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
TR-NL80	39,800円	有	有	有	有	5	NS/L用80MBハードディスク	中京マイコン㈱

パナソニック

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FS-FDIA	24,800円	有	有	有	有	4	MSX用FDD	ユニオンコンピューターネットワーク

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FMHD-O401G	49,800円	有	有	有	有	3	タウンズ対応, 40MBハードディスク	㈲日本マイコン流通センター

ミック・ジャパン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC98用3.5インチドライブ	28,400円	有	有	有	有	5	FD-312N, 2ドライブ新品	㈲コンピューター・サイエンス・ジャパン
PC98用5インチドライブ	19,400円	有	有	有	有	5	ID-511N, 1ドライブ新品	㈲コンピューター・サイエンス・ジャパン
PC98用3.5インチドライブ	17,400円	有	有	有	有	5	FD-311N, 1ドライブ新品	㈲コンピューター・サイエンス・ジャパン

緑電子

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
Note Base40(40MB)	30,000円	有	無	有	有	3	98NOTE用ハードディスク	オガワムセン

ランドコンピュータ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
LDS-5UV	32,800円	有	有	有	有	3	PC9801UV用5″FDD	㈲日本マイコン流通センター

プリンタ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-PR801	218,000円	有	有	有	有	5	フルカラーイメージプリンタ, 新古品	㈲日本マイコン流通センター
PC-PR201/TC100	99,800円	有	有	有	有	5	新品展示処分品	㈲SRGスタンバイ2号店
PC-PR201X	65,800円	有	有	有	有	3		㈲日本マイコン流通センター
PC-PR201GS	65,000円	有	無	無	有	5		ICランド・キタジマ
PC-VC101	59,800円	有	有	有	有	5	カラービデオコピー, 新品限定	㈲日本マイコン流通センター
PC-PR201H3	59,800円	有	無	無	有	4	東京海上動産保険1年間	㈲SRGスタンバイ1号店
PC-PR201V	58,000円	有	有	有	有	3		㈱コンピュータバンク
PC-PR201H3	55,000円	有	有	有	有	3		㈱コンピュータバンク
PC-PR406LP	49,800円	有	有	有	有	3		秋葉原ソフマップ本店7F
PC-PR602	49,800円	有	有	無	有	3	レーザープリンタ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR406S	49,800円	有	有	有	有	5	新品限定品, スキャナ付	㈲日本マイコン流通センター
PCPR-201X	49,800円	無	無	無	有	3	カラーキット付	㈱アイ・ツー大阪店
PC-PR101/TN103	45,000円	有	有	有	有	5	極上中古	㈲フレックスエンジニアリング
PC-PR101G2	42,800円	有	有	有	有	5	新品限定品	㈲日本マイコン流通センター
PC-PR201V	40,000円	無	無	無	有	3	当社3ヶ月間完全保障有り	㈱システムエース
PC-PR150VH	39,800円	有	無	無	有	4	東京海上動産保険1年間	㈲SRGスタンバイ2号店
PC-PR150T	37,800円	有	有	有	有	4		ソフマップ本店ビル6F中古センター
PC-PR101F	37,800円	無	有	無	有	3	別売シートフィーダ付	㈲日本マイコン流通センター
PC-PR150N	35,000円	有	有	有	有	5		フレックス四日市
PC-PR150n	32,800円	有	有	有	有	4		ソフマップ本店ビル6F中古センター
PC-PR101F	31,800円	無	有	無	有	3		㈲日本マイコン流通センター
PC-PR150N	29,800円	有	有	無	有	4	小型プリンタ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR102TL3	24,800円	有	無	有	有	3		㈱ソフマップ3号店3階
PC-PR102TL2	24,800円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク

横河HP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HP Desk Jet 300J	45,800円	有	無	有	有	4		㈱ソフマップ3号店3階

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
LP-5000	72,800円	有	有	有	有	3		秋葉原ソフマップ本店7F
AP1000MAC	64,800円	有	有	有	有	5	MAC用, 新品在庫限り	㈲日本マイコン流通センター
AP-1000	57,000円	有	無	有	有	3		㈲ソフマップ3号店2F中古センター
AP-700	53,000円	有	無	有	有	4		㈱ソフマップ3号店3階
AP-850	42,800円	有	無	有	有	4	東京海上動産保険1年間	㈲SRGスタンバイ1号店
VP-2600	42,000円	有	有	無	有	4	ドットプリンタ	ユニオンコンピューターネットワーク
AP-800	35,000円	有	無	有	有	4	PC用	フレックス四日市
VP-950	29,800円	有	有	有	有	4	ドットプリンタ	ユニオンコンピューターネットワーク
AP-600 pc set	26,800円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー東京店
AP-500	24,800円	有	有	無	有	4	熱転写	ユニオンコンピューターネットワーク
AP-500 pc set	24,800円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー東京店
AP-300	19,800円	有	無	有	有	3		㈱アイ・ツー大阪店

キヤノン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
LBP-B406S(LIPSⅢ)	158,000円	有	無	有	有	5	PC-PR201H2カード付	㈲相沢時計店
BJ-300J	68,800円	有	無	有	有	3	BJV-1000(シミュレーターカード付)	㈲ソフマップ3号店2F中古センター
LBP-A408	64,800円	有	有	有	有	3		秋葉原ソフマップ本店
BJ-10Vセレクト	42,800円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
IO-730	89,800円	有	無	有	有	5		MEDIA旭川
CZ-8PG2	59,800円	有	有	有	有	5		㈱アイ・ツー東京店
CZ-8PK6	44,800円	有	有	有	有	3	X1用漢字プリンタ	㈲日本マイコン流通センター
CZ-8PC4	39,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
CZ-8PC3	38,000円	有	有	有	有	4	X68用プリンタ	ユニオンコンピューターネットワーク
CZ-8PC3	24,800円	有	無	有	有	4		㈲SRGスタンバイ1号店
CZ-8PD2R	14,800円	有	有	無	有	3	X1用ドットプリンタ	㈲日本マイコン流通センター

スター

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
G-10XPJ	19,800円	有	有	有	有	4		㈲メディアショップハイランド

CHINON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CTK-120	45,000円	有	無	有	有	4	サーマルページプリンター	㈲フレックスエンジニアリング

東芝

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
J31DPRO2	42,800円	有	無	有	有	3		㈱ソフマップ3号店3階
J31DPRO2	29,800円	有	有	有	有	4		㈲SRGスタンバイ1号店

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FMPR204B	39,800円	無	無	無	無	4		㈱ウェーブアイ
PR204B	34,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
FMPR-204B	29,800円	有	無	有	有	5		パソコンプラザコムライン刈谷店

ブラザー

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
M1024ⅡF	29,800円	有	有	有	有	5	FMシリーズ用ドットプリンタ	㈲日本マイコン流通センター

横河HP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HP-550	39,800円	無	無	無	無	3		㈱アイ・ツー大阪店

ワープロ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PWP-5SV	138,000円	有	有	有	有	5	新品	㈲メディアショップハイランド
文豪MINI5SX	119,800円	有	有	有	有	5	新品展示処分品	㈲SRGスタンバイ2号店
ぶんごう3V	39,800円	有	有	無	有	3	文豪デスクト	ユニオンコンピューターネットワーク

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
WD-SD50	120,000円	有	有	有	有	5	A4タテ表示可能	㈲相沢時計店
WD-SD50	108,000円	有	有	有	有	3	ビジネスワープロ	㈲日本マイコン流通センター
WD-A610	59,800円	有	有	有	有	5		㈲メディアショップハイランド
WD-A700	45,800円	有	有	有	有	4	書院デスクト	ユニオンコンピューターネットワーク

松下

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
スララズームFW-UIP611	108,000円	有	有	有	有	4	ラップトップワープロ	㈲日本マイコン流通センター
FW-UIP505A1	48,000円	有	有	有	有	4		アイ・ツー東京店

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
OA30AX301S	108,000円	有	有	有	有	5		㈲メディアショップハイランド
OASYS30AX	39,800円	有	無	無	有	3		フレックス四日市

その他

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9801RA-37	59,800円	無	無	無	無	4	東京海上動産保険1年間	㈲SRGスタンバイ2号店
PC-IN503G	56,800円	無	無	無	無	3		㈲ソフマップ3号店2F中古センター
PC-9801LV-08	39,800円	有	有	有	有	4	PC-9801LV/LX/LS用拡張ボックス	中京マイコン㈱
PC-9801FA-35	39,800円	無	無	無	無	4	東京海上動産保険1年間	㈲SRGスタンバイ2号店
PC-8801-30&31	30,000円	有	無	無	有	4	88用CD-ROM+I/F	オガワムセン
PC-IN502	29,800円	有	無	有	有	5		㈲OAシステムプラザ名古屋店
PC-9831-VW2	28,000円	無	有	無	有	3	純正3.5″2FDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC9864L	24,800円	有	有	無	有	3	ネットワークI/Fボード	㈲日本マイコン流通センター
PC98RL-01	21,800円	有	有	無	有	3	PC98RL専用, 2MB	㈲日本マイコン流通センター

PC-9801EX-01	15,800円	有	有	有	有	5	PC9801EX用RAM, 1MB	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801-26K	12,800円	有	有	有	有	5	NEC純正サウ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801FA-01	12,800円	有	有	無	有	4	PC9801FA用RAM, 2MB	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801-24	12,000円	有	有	有	有	4	98用16色ボード	ユニオンコンピューターネットワーク
ET	12,000円	有	有	有	有	5	電子手帳・アイボリー	㈲相沢時計店
PC-8801-23	10,000円	有	無	無	有	4		オガワムセン
PC-H98-B03	9,800円	無	有	無	無	3	H98用SCSIインターフェース	㈱日本マイコン流通センター
PC9801N-23	7,800円	有	有	有	有	5	98ノート用テンキー, 限定特価	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801-51	7,800円	有	有	無	有	3	RAMボード, 1MB	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801N-18	7,000円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー東京店
PWP-RC1	6,800円	有	有	無	有	4	文豪ミニ用毛筆体カード	㈱日本マイコン流通センター

IBM

4MB記憶カード	18,800円	有	有	無	有	4	♯5962858	㈱日本マイコン流通センター
IBM記憶キット	10,000円	有	有	無	有	3	♯5962859	㈱日本マイコン流通センター
ASYNC通信カード	9,800円	有	有	無	有	4	♯4772996	㈱日本マイコン流通センター

IOデータ

GA-1024i	48,000円	有	有	有	有	4	ハイレゾボード	ユニオンコンピューターネットワーク
98HSE-12M	38,800円	無	有	無	無	3	PC-H98用, 12MB	㈱日本マイコン流通センター
PIO-6BEI-A	16,800円	有	有	無	有	5	68ACE以降用	ユニオンコンピューターネットワーク
PIO-31SS-2M	12,800円	有	有	無	有	3	DynaBook用RAMカード, 2MB	㈱日本マイコン流通センター
NT34-2ML	8,000円	有	有	有	有	5	NS/T用2MB, 新品限定	㈱日本マイコン流通センター

ICM

MO-7616	128,000円	無	有	無	有	3	5″MOディスク	㈱日本マイコン流通センター
HC-100ES	45,800円	有	有	有	有	5	PC用100MHDD	フレックス四日市
IF-2650	13,000円	無	無	無	有	4	PC-9801NS専用ハードディスクインターフェイス	中京マイコン㈱
MT-4045	12,800円	有	有	無	有	3	40MBストリーマ, 処分価格	㈱日本マイコン流通センター

アイワ

PV-A1200MKⅢ	10,000円	有	無	有	有	4	当社3ヶ月間完全保障有り	㈱システムエース

ASCII

AVM-10	44,800円	有	有	有	有	5	新品	㈱アイ・ツー東京店

インテル

JBOX487SX-25	25,000円	有	無	有	有	5		中京マイコン㈱

EPSON

GT-8000	209,800円	有	有	有	有	5		秋葉原ソフマップ本店
GT-6000	126,000円	有	有	有	有	5	展示処分品カラースキャナ	㈱ウェーブアイ
PCNTHD20	32,800円	有	無	有	有	4	東京海上動産保険1年間	㈱SRGスタンバイ1号店
GT-100	24,800円	有	無	有	有	5	ハンディスキャナーI/Fボードなし	MEDIA旭川
PCRDC	18,000円	有	有	有	有	5	RAMドライブカード	㈱日本マイコン流通センター
GT40GPIB	14,800円	有	有	有	有	5	限定特価, GP-IBボード	㈱日本マイコン流通センター
PCNFMC	13,000円	有	有	有	有	5	モデムカード, 新品限定	㈱日本マイコン流通センター
VP135EXCSF	10,000円	有	有	有	有	5	新品限定品	㈱日本マイコン流通センター
LP2000MMF	10,000円	有	有	有	有	5	LP2000用マルチメディアフィーダ	㈱日本マイコン流通センター
PCBMC	9,800円	有	有	無	有	4	PC286BOOKモデル	ユニオンコンピューターネットワーク

オムロン

HS-60F-H	29,800円	有	有	有	有	4	I/F付ハンディスキャナー	ユニオンコンピューターネットワーク

MD-24FN4	19,800円	有	無	無	有	4	9801NOTE用モデム	フレックス四日市
コムスターズ1212AT	9,800円	無	有	無	有	3	1200ボーモデム	ユニオンコンピューターネットワーク

キヤノン

コントロールカードPCI-5575	28,000円	有	有	有	有	5	限定特価	日本マイコン流通センター
HF-6411	6,800円	有	有	有	有	5	新品限定	㈱日本マイコン流通センター

システムサコム

SX-68M	8,800円	無	有	有	有	3	X6800用MIDIインターフェース	㈱日本マイコン流通センター

SHARP

PA9550(DB-Z)	38,000円	有	有	有	有	5	展示処分品	㈲相沢時計店
CZ6BE2A	29,800円	有	有	無	有	4	X68000XVI用RAM, 2MB	㈱日本マイコン流通センター
CZ6BE2	25,800円	有	有	無	有	3	X68000用RAM, 2MB	㈱日本マイコン流通センター
CZ6BM1	14,800円	有	有	有	有	4	X68000用MIDIインターフェース	㈱日本マイコン流通センター

TEXA

TR-FA240	79,800円	有	無	有	有	4	東京海上動産保険1年間	㈱SRGスタンバイ1号店

TEAC

PH-200	62,800円	有	無	有	有	4	東京海上動産保険1年間	㈱SRGスタンバイ1号店

電波新聞社

XE-1AP	12,800円	有	有	有	有	5	新品特価	ユニオンコンピューターネットワーク

東芝

J31MESS2	15,000円	有	有	有	有	3	J3100SS用, 2MB	㈱日本マイコン流通センター

HAL研究所

HALFAX-9600EX	39,800円	有	無	無	有	4	東京海上動産保険1年間	㈱SRGスタンバイ1号店

富士通

EF-140	69,800円	有	有	有	有	4	TOWNSⅡCX専用, 東京海上動産保険1年間	㈱SRGスタンバイ1号店
FM50N-601	38,800円	無	有	無	有	3	FMノートブック用I/O拡張ユニット	㈱日本マイコン流通センター
FM70-EM4M2	29,800円	有	有	無	有	3	FMR70HX2用, 4MB	㈱日本マイコン流通センター
FMT-SP101	18,000円	無	有	無	有	4	アンプスピーカー	ユニオンコンピューターネットワーク
FMT-416	16,800円	有	有	無	有	4	チューナーカード	㈱日本マイコン流通センター

緑電子

ビルト4	39,800円	有	有	有	有	4	内蔵40MHD	ユニオンコンピューターネットワーク
NEW LITTLE F	13,500円	有	無	有	有	4	上越店在庫	㈱フレックスエンジニアリング

メルコ

EMB-2000	18,800円	有	有	有	有	3	386ノートA, 286Book用, 2MB	㈱日本マイコン流通センター
EXJ-1000MKⅡ	9,800円	有	有	有	有	5	EMJシリーズ増設用, 新品限定	㈱日本マイコン流通センター
XRB-2000	9,000円	有	有	有	有	5	限定特価, エプソン用	㈱日本マイコン流通センター
LCE-2000	8,000円	無	無	無	無	3	バンク切換	㈱OAシステムプラザ名古屋店

ローランド

ミュージ郎	97,000円	有	有	有	有	4	MIDI	ユニオンコンピューターネットワーク
CM-64	84,000円	有	有	有	有	4	MIDI音源	ユニオンコンピューターネットワーク
ステカ	45,000円	有	無	有	有	5	漢字るメイト(98対応)付	㈲相沢時計店

ロジテック

LHD-S40NP	35,000円	有	有	有	有	5	新品展示処分品	㈱SRGスタンバイ2号店
LMP-400R-1M	28,800円	有	有	有	有	5	プリンタ切替器2:2, 1MB	㈱日本マイコン流通センター
LMP-400S-512	18,800円	有	有	有	有	5	プリンタバッファ, 512KB	㈱日本マイコン流通センター

調査にご協力いただいた販売店リスト

- ■メディア旭川：〒070 北海道旭川市三条通10丁目右10号 ☎0166-25-9801
- ■ICカプセル：〒090 北海道北見市北1条西3丁目14番地 ☎0157-23-8444
- ■㈲リードコナン：〒020 岩手県盛岡市上田4-21-26 ☎0196-22-4661
- ■OAシステムプラザ仙台店：〒980 宮城県仙台市青葉区本町1-3-9 第6広瀬ビル2F ☎022-268-5541
- ■㈱フレックスエンジニアリングJAM新潟：〒950-21 新潟県新潟市寺尾上5-9-12 ☎025-269-3388
- ■ICランドキタジマ：〒308 茨城県下館市女方5 ☎0296-28-0050
- ■㈱コスモス：〒392 長野県諏訪市小和田25-4 ☎0266-58-7432
- ■㈱アイ・ツー東京店：〒101 東京都千代田神田佐久間町1-17 亀谷ビル2F ☎03-3258-1198
- ■㈱SRGスタンバイ東京1号店：〒101 東京都千代田区外神田1-6-6 松田ビル2F ☎03-3258-8955
- ■㈱ソフマップ3号店 中古パソコンセンター：〒101 東京都千代田区外神田1-10-2 ソフマップビル2・3F ☎03-3253-5615
- ■㈱ソフマップ本店5F UNIXセンター：〒101 東京都千代田区外神田3-14-10 ソフマップ本店ビル5F ☎03-3253-3599
- ■㈱ソフマップ本店6F 中古センター：〒101 東京都千代田区外神田3-14-10 ソフマップ本店ビル6F ☎03-3253-3699
- ■㈱ソフマップ本店7F：〒101 東京都千代田区外神田3-14-10 ソフマップ本店ビル7F ☎03-3253-3799
- ■㈲コンピューター・サイエンス・ジャパン：〒101 東京都千代田区神田須田町1-18-2 須田町パークビル2F ☎03-3257-4472
- ■㈱コンピュータバンク：〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル2F ☎03-3797-1221
- ■㈱日本マイコン流通センター：〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F ☎03-3463-4455
- ■クレバリー：〒156 東京都世田谷区桜上水2-26-9 ☎03-5374-2608
- ■㈲アイ・エヌ・シー：〒204 東京都清瀬市元町1-13-33 ☎0424-91-0181
- ■相沢時計店：〒231 神奈川県横浜市中区大平町1 ☎045-641-4337
- ■㈱ウェーブアイ 湘南台店：〒251 神奈川県藤沢市湘南台1-10-1 ☎0466-43-1771
- ■㈱メディアショップハイランド：〒239 神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6 ☎0468-48-3290
- ■OAシステムプラザ名古屋店：〒460 愛知県名古屋市中区大井町3-20 OAビル ☎052-332-5233
- ■中京マイコン㈱：〒460 愛知県名古屋市中区大須3-14-43 第2アメ横ビル2F ☎052-242-1156
- ■パソコンプラザ コムライン刈谷店：〒448 愛知県刈谷市日高町4-606 ☎0566-21-8073
- ■オガワムセン：〒503 岐阜県大垣市宮町2-29 ☎0584-78-7687
- ■フレックス四日市店：〒510 三重県四日市市鵜ノ森2-2-1 堀田ビル2F ☎0593-53-7503
- ■㈱アイ・ツー大阪店：〒542 大阪市中央区難波千日前15-18 ☎06-632-0012
- ■㈱SRGスタンバイVer2：〒556 大阪市浪速区日本橋5-7-19 KMビル ☎06-641-1971
- ■ユニオンコンピュータネットワーク：〒556 大阪市浪速区日本橋4-15-23 ☎06-644-0554
- ■西神戸マイコン㈱：〒653 兵庫県神戸市長田区西尻池町2-5-18 ☎078-611-4194
- ■㈱ラビット：〒651 兵庫県神戸市中央区御幸通6-1-15 ミユキビル203 ☎078-221-2357
- ■㈱システムエース：〒636 奈良県北葛飾郡王寺町王寺2-7-4 ☎0745-32-2132
- ■J&P熊本店：〒860 熊本市手取本町4-12 ジョーシン下通店4F ☎096-359-7800

WOLF GAMERS

■お便りのあて先　〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6　6セントラルビル5F　ウルフ・チーム　「〈各コーナー名〉」宛て

ゲーセン「ミリオネ屋」 STAGE12

灼熱のPINBALL親父

毎度御来店有難うございます。店員Dです。

ほとんどのみなさんは、ゲームセンターに遊びに行った場合、ビデオゲームをプレイされていると思われます。しかし、一度気をつけてあたりを見て下さい。大抵のゲーセンの片隅で、寂しくぽつねんとたたずんでいる4本脚で奥行きある筐体を見いだすことができるはずです。そう！　それがピンボールです。今回は、ピンボールをやったことがない皆さんにも簡単に遊ぶことができる、ピンボール「スターウォーズ」を紹介したいと思います。

「スターウォーズ」は、その名の通り同名の映画をデータ・イースト社がゲーム化したモデルです。基本的なルールは簡単で沢山のフィーチャーを持つ同社の最新作です。

ゲームが始まると、ディスプレイにデモが表示された後、プランジャーショットでボールを打ち出す事になります。ディスプレイのタイ・インターセプターが右上から下に移動した瞬間に撃つと良いようです。これは、全ボール共通の攻略法です。ボールを打ち出した後は、中央上部にあるランプ・レーンを数多く通す事が重要です。慣れない内は、デススターを狙うより確実です。当然デススターが開いている時はその限りではありませんが、無理に狙って撃ち返し玉を喰うよりはましでしょう。また、ランプを通したときの特典もかなりありますから。気を付けなければいけないのは、ジャバの絵が描いてある右のホールです。ここに入ったら右のフリッパーだけを上げて待ちましょう。これだけでもロストボールの確率を下げる事ができます。

このゲームの魅力はディスプレイに表示される数々のデモでしょう。個人的には、ジェダイリターンを完成させた時に、ライトセイバーを使って闘うシーンとAT―ATが崩れ落ちるシーンが好みです。映画のファンならば、デモを見るためだけにでも、1度プレイしてみて下さい。　　（店員D　おお）

少年時代

ウルフ スーパーポッポーズ 6th BATTLE

プロレス好きの坊主頭の普通の少年だった。少年は、プロレスにのめり込んでいくうちに最強格闘技といわれる“プロレス”が、本当に最強格闘技であるかを知りたくなった。中学に入り、自然のうちに柔道部に入門していた。それは、プロレス歴約5年の力を試したいということはもちろん、プロレスこそ最強格闘技ということを皆に知らしめないとイケナイという何かアントニオ猪木が乗り移ったような気持ちの方がおおきかった。

プロレス流のトレーニングをしてたとはいえ毎日の柔道部での練習はきつかった。

最強格闘技であるプロレス。その意味を知る時期は意外にもすぐやってきた。

“昇段試験”

同レベルの実力をもつ人間が同じ目的を持って武道館に集まった。

「やってやる!!」

２本勝ち越したところで、残り１本となった。息が上がり苦しい。絶対落とせない、勝たなければ………気がつくと、相手の背中に馬乗りになっていた。奥えりをつかみ力いっぱい引っ張った。相手の体はえびのように、おもいっきり反っていた。

「ま、まいった………」

ギブアップを奪ったのだ。決め技は、「本人は奥えり絞めのつもりだが、ザ・シークが決め技として使っていたキャメル・クラッチだった」こうして黒帯をもらい、プロレス最強格闘技説は守った。言うまでもなく少年は、今でもプロレスを続け最強格闘技として誇りを持っている。

（スーパーポッポーズ１号）

イラストコーナー「みんなで遊ぼう!」



▲愛知県　POPⅡさん
富山県　片辺おうくさん



▲滋賀県　水鏡あきらさん
富山県　海星さん



▲愛知県　長谷川徳幸さん
岐阜県　おまけの真代さん



▲福岡県　佐伯司さん
埼玉県　西木史郎さん

イラストの宛て先が変わりました

〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6
6セントラルビル　5F
「みんなで遊ぼう！」係〈御中〉

イラストは常時受け付けていますが、15日迄に届けば翌月分の選考に間に合います。



▲宮城県　シロちゃんさん
宮城県　鱈ちり五助さん



▲神奈川県　白銀蒼紫郎さん

考えようパソコン通信 オフラインコミュニケーション

ACCESS 6

今月は先月に引き続きまして、『**シスオペの権限**』について話していきます。

今月は先月とは逆の立場、つまりシスオペ側の立場で話を進めて行きます。

ネットワークにおいて、シスオペは最も大きい権力を持っています。これは悪質なユーザーなどからネットワークを守るという観点から見れば、至極当然の事でしょう。

会員のIDを削除したり、公序良俗に違反したような書き込みを削除したり……

自分のネットワークを守るための、会員がアクセスしやすい環境を提供するための権限であると言っても過言ではないでしょう。

しかし、ネットワークの保守に必要なこの力も、とかく悪く言われがちです。

その最大の原因は強大すぎる力でしょう。

IDの削除すら行なえるという力が、いいようのない不安感を覚えさせ、いわれなき反感となっているのではないでしょうか？

権限の行使が、シスオペの独断により発生するというのも理由の一つかも知れません。

明確な基準がない、または持てないような状況においては、不安になる気持ちも解らなくはありませんが、『**シスオペの権限**』は大きすぎても、小さすぎても困るのです。

ネットワークにおいて、シスオペは独裁者ではありません。会員の権利を保証し、秩序を守ってくれる管理者なのです。

『**シスオペの権限**』の必要量はネットワークによって異なります。だからこそその基準はシスオペと会員の相互理解によって初めて明確になるものではないでしょうか？

ぜひ一度考えてみてください……

ではまた来月……　(砂原久美)

今月の第一席

卒業おめでとう。ドラマ性が高いイラストに仕上がっていると思う。技術的にはカケアミの密度やベタの配分など、追求すべき点はあるがとりあえず卒業記念の第一席を進呈する。　(浜)



▲秋田県 幻詩人さん

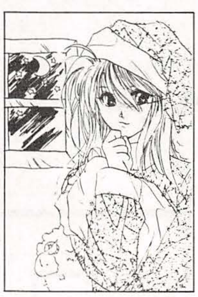


▲東京都 しんぷさん


▲三重県 国分美克さん



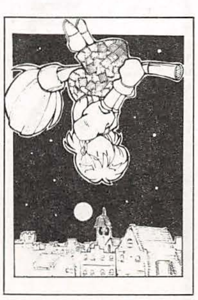
▲静岡県 RomPaさん


▲新潟県 夢幻来なむさん


▲三重県 由瀬来記さん


▲栃木県 かざつき藍さん


▲徳島県 まるたぬきさん


▲茨城県 ひぃろぉさん


▲群馬県 関久美江さん



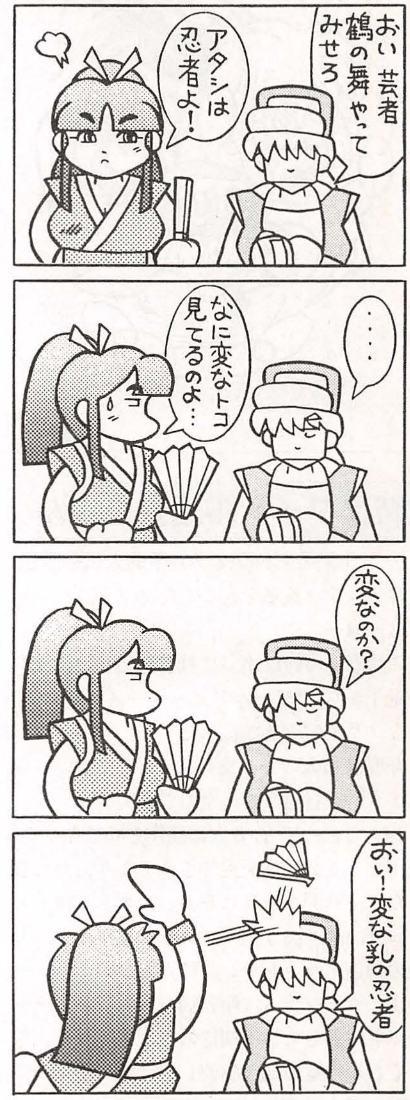
▲広島県 るうかァットさん



▲静岡県 樋渡智尉さん

日本のゲームは日本一!

「挑発 世界一」　(新免 G之進)



投稿規定

ようっ！浜だ。先月に引き続き、投稿規定を再確認しておこうと思う。

■イラストは封筒で送ってもよい。ハガキの場合、雨や消印などでイラストが汚れる場合があるからだ。スクリーントーン剥離の可能性も高い。それらが心配な人にはお勧めする。

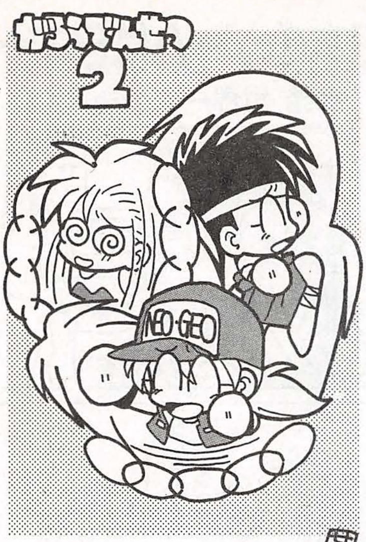
■みんなの住所・氏名・ペンネームは大きな文字で分かりやすく記述して欲しい。

都道府県名を略す人が多いが、たとえ有名な市・区名であっても省略せずに書いて欲しい。掲載時に使うのは都道府県名だからだ。

■また、自作用紙による封筒送りの場合でも裏に必要事項を忘れずに。

イラストを取り出したあとの封筒は処分してしまうので、複数枚同封する場合もすべての裏面に記入すること。

(イラスト選考担当・浜)



NEO・GEOクラブ 出張所

〒564 大阪府吹田市豊津町18-8 ㈱エス・エヌ・ケイ ☎06(338)8188

◀今月の大盤振舞 東京都 苺みるくくん
ちびっこくても強いんだい！ いけいけそれゆけ３人丸！

新作タイトル紹介だよん

アノ，独特な雰囲気でカルト的人気を博し，世にアルファ旋風を起こしたソフト，『ワールドヒーローズ』。

この春，『A.D.K』に社名変更したアルファ電子から，『ワールドヒーローズ２』がステキなノリそのままで復活だ！

今度は14人のキャラクターが“せかいさいきょう”を目指して，全力で激突！

14人と言っても，８人は前作と同じキャラ。使用できる必殺技が追加されてより強力になったぞ。新顔キャラは６人。ムエタイ戦士・シュラ，誇り高きバイキング・エリック，大地の精霊・マッドマン，殺人フットボウラー・J．マキシマム，傾き物海賊・キャプテンキッド，そして日本期待の星・リョウコ。それぞれが得意の技を駆使して，プレイヤーに挑戦してくるぞ。

それから今回は同キャラ対戦も可能。自分の好きなキャラで，心おきなく闘えるぞ。

お楽しみに♥♥

N・G TRAFFICS

▼文通希望２通だよ

●PC−98に詳しい，SNKの好きな，人のいい方，お手紙下さい!!

〒890鹿児島市薬師2-20-12 松元 幹朗

●パソコンを使ってゲームやプログラムを作りたいと思っているので，愛知県内の人または岐阜県に住んでいる人，お手紙下さい。その他の県でもかまいません。切手同封なら返事100%です。

〒494愛知県尾西市開明字明神9-3

竹内 明美

▼イベント出展するよ！

●5/5（水・祝）神戸ポートターミナルホールにて行なわれるガムコン６に出展します。ネオジオ関連サークルだど。もしキョーミがあったら遊びに来て下さいね。

（奈江吉＆村上ろっく）

※今回は大繁盛のＮＧＴでした。

文通希望の方へのレターマナーは必ず守りましょうね。

………と言う訳で

今回はこの場でのご挨拶です。て，隣は餓狼２のイラ特と化しました。押し寄せる愛の波に流された結果です。アンディってどうしてアソばれちゃうのでしょうか？ これも愛の形かしら。『電遊戯画』は今回でおしまいです。応援ありがとうございました。では，また来月…。

NEO・GEO発売リスト

●戦国伝承２（74メガ）
・NEO・GEO 4月9日予定
・MVS 好評稼動中

●FIRE SUPLEX（106メガ）
・NEO・GEO 価格・発売日未定
・MVS 〃

●ワールドヒーローズ2（A.D.K開発）
・NEO・GEO 価格・発売日未定
・MVS 〃

コラムの泉

テーマ・「おいしい話」

★知る人の知る(?)小僧○しの『フレッシュ巻き』ですヨ。中身はシーチキン、タマゴ焼き、レタス、キューリ、カニカマとマヨネーズ&ゴハンがなかなかいけるんですよ。作り方は右記の材料にマヨネーズふりかけて、のりまきの要領で包むだけ（手巻のよーに）。まさにヘルシーでデリシャス♥

（三重県 由瀬来記さん）

★友達と学校が終わり、帰りの途中、コロッケを売っている店の前を通った。そこの店は客でいっぱいだった。しかも開店してすぐに売り切れてしまったらしい。友達はぼくに「あそこのコロッケはすごくうまいんだぞ。今度買ってみなよ」と言った。家に帰ってから、親に話してみると、

「そんな事言っても、コロッケを売っている店は有○に一ヶ所しかないから比べようがない」などと、龍虎乱舞を立ちキックであっさり返されたような気持ちになってしまった…。コロッケだけを売り続けているその店は、はり合う相手がいないのだろうか。

（長崎県 野良生2くん）

★僕がアルバイトしている釜飯屋『和ぐるめ』の釜飯は、うまいです。しかしながら2／20をもって、関西から撤退してしまうので、これが載るころにはすでに…。おかげで僕は、若くして失業するハメに…。

（奈良市 GON健生くん）

★今月のテーマは『おいしい話』ですか…。こいつのせいで何度も痛い思いをした…そんな感じかな(汗)。人間は学習する動物のはずなのに、ことこの事に関しては、おいらは全く学習機能が働かないみたいだし。

（伊丹市 玉炎酢くん）

単なる食べ物話では終わらなかった、今回のお題目。人生の深みと重みを垣間見たコーナーでした（ホンマかいな）。

さて次々回から3ヶ月間、『恐い話』特集で固めます！ 腰が抜けるほどの恐ろしい話を送ってくださいね。**締切は5月末**。どんな話がくるか、ちょっとビクビクしています。

来月は『痛い話』です。では。



▲岐阜県　水龍くん
18才に恐いものなし



▲福山市 犬竜らべっちくん
ぷりちいじじいはギャルがお好き



▲大阪府　EMAくん
『餓狼2』買えましたかぁ？



▲岐阜県　真代さささん
本当は　PRETTY LADY♥



▲香川県　きづきさん
闘い以外では仲が良かったりして



▲大阪府　酢
君は“愛の斬影拳”を見たか？



▲川崎市　白銀　蒼紫郎くん
続きが読みたい！



▲埼玉県　剣羽　康之くん
彼女の瞳は誰を追う？



▲千葉県　神火りるさん
ジョーマスターを極めよう！



▲埼玉県　心が¥A$Uまる…くん
かっちゃんの水虫攻撃っていやーん



▲茨城県　東次郎くん
白熱！　激突の一瞬だ



▲兵庫県　村上ろっくさん
ちょっとえっちぽいかな



▲神奈川県　アコピャンくん
真ん中のヒトは一体…



▲東京都 アンモナイトSさん
とても子煩悩なかっちゃん♥



▲三重県　国分　美克くん
力を貯めろ、気を放出せよ！



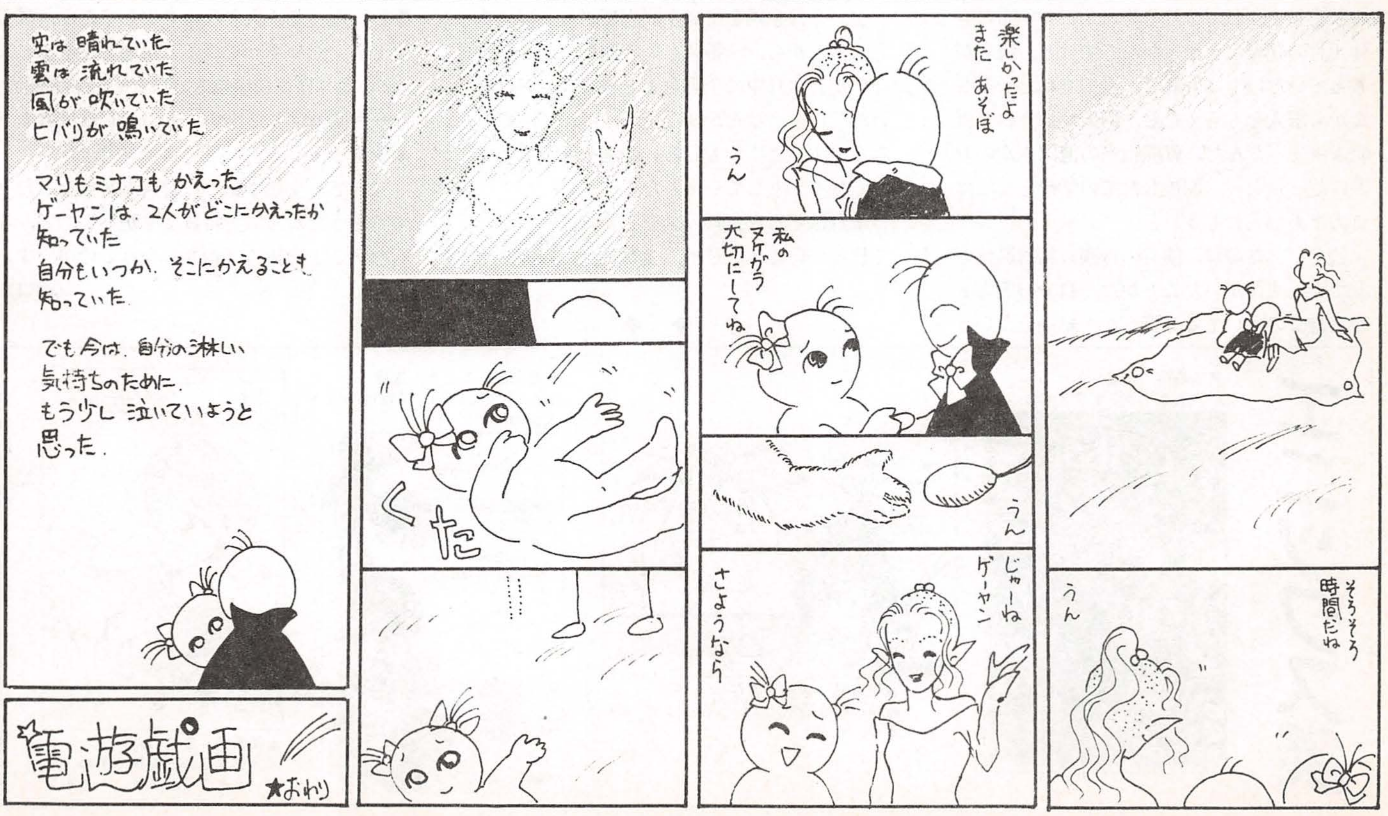
▲東京都　弾上らんめえさん
高校合格おめでとう！



▲秋田県　幻詩人くん
今さら怒るなよ…Tバックのくせに…



▲茨城県　ひぃろぉくん
他のゲームのおんなのこ達もよろしく♥



エニックス通信

発売元：㈱エニックス・ソフトウェア企画部
〒160
東京都新宿区西新宿7-5-25
西新宿木村屋ビル3F

毎月読めば，ゲームスクールのことがわかっちゃう!?

「けむりんの研究日誌」1

by ことだまけむりん

はじめまして。もしかしたら先月も読んでくれた方もいらっしゃいますよね。けむりんはこの4月で，エニックスゲームスクールの研究生になりました。よくあんな成績で研究生にさせてくれたと思ったら，僕の将来性に賭けてくれたんだそうです。感謝。

◆　◆　◆

この前，2期生をはじめて見ました。いやー，去年の今頃は彼らみたいだったんだなーと思うと，ちょっと恥ずかしいです。でも，期待に胸をふくらませている彼らがほんの少し羨ましくおもいます。

さて，この3月まではスクールの授業について先生方にインタビューしてきましたが，今年は僕が実際に研究として何をしているかについてお話していこうかと思います。勿論，2期生の話，他の研究生の話なんかもしたいけどね。

あ，その前に僕ら1期生のその後も話しておきましょうね。2月の終わりに1年間の総仕上げの発表会をやったんですけど，僕らが考えていた以上に好評で，来てくれた企業さんから求人をもらえたし，何人かはそれで就職も決まったんだ。就職担当の池田さんのおかげだったなー。開校したての学校としてはまあまあだとおもうけど。

残念だったのは，僕らの仲間に結構勘違いしていた生徒がいたことかな。自分の実力とか，自分の向いてる分野とか…結局そういう人って上手く行かないことが多かったみたいだけどね。ま，一年間頑張って，最後があの卒業式だとは誰も思わなかっただろうけどなー。

◆　◆　◆

さて，今の僕は，やっぱりゲームを作っています。去年の卒業制作のときには先生からテーマをもらって，それで制作してたから，「自分がやりたいっ！」っていうゲームは作れなかったけど，今度は自分たちで全部作るから，やりたいことができそうなんだ。とは言っても，研究生全員決めてくから全部が全部好き勝手ていうわけじゃないけどね。

でも，どっちかっていうと今の方が大変。今度は販売に耐えうるレベルっていう目標があるうえに，先生方が「自分で考えろ。」ってあんまり教えてくれないから，なかなか上手くいかない。困ったもんです。自分達でなんでもやるほうがきついよね，なんでも。

ま，今は企画を研究生同志でぶっつけてるところだから，一番楽しい時期なのかもしれないな。4月中に企画をまとめなきゃいけないんだけど，なんか変な企画ばっかで，でもみんなすっごくおもしろい企画をもっているんでびっくりしてしまった。

来月はそんな企画の話をできればいいなって思っています。じゃ，またお会いしましょう。

◆　◆　◆

今回より研究生の視点からエニックスゲームスクールをするどくレポートしてくれることになったけむりさんのレポートが始まりました。学校の様子も生徒だった時とはまた違った面が見えるのではないでしょうか？　また，裏話的な話も聞けるかも知れませんね。さあどんな話しが飛び出すのでしょう。どうぞおたのしみに。

お手紙下さい

エニックス通信では皆さんのイラスト，ご意見など楽しいお便りをお待ちしております。お便りはぜひとも葉書でお願いします。イラストは，カラーだときれいに印刷されませんので，白黒の濃淡のはっきりした作品がベターです。

エニックスのキャラクターを主人公とした4コマ漫画，ショートストーリー，時節に合ったもの，新作ソフトのイラストは掲載される可能性が大ですよ。

ボツを恐れずドシドシ送って下さいね。

編集後記

3月も半ばになってインフルエンザの流行が下火になったと思ったら，今度は花粉症の季節となって，大きなマスクしてたり，鼻をぐしゅぐしゅさせている人が増えてきました。

幸いポコは花粉症持ちではないので大変だなーと同情はしますが，その苦しみはあまりピンときません。

なんでも全然平気だった人も突然なったりするそうだから気を付けようがないので，ならないことを祈るばかりの今日この頃です。

〈ポコ〉

エニックス展

▼広島県　犬竜らべっち
迫力あるイラストですね。





▲滋賀県　水鏡あきら
絵柄が個性的で，よいと思います。

▼北海道　るえるん流羅
懐かしい作品です。動物達が主人公のADVでした。





▲長野県　B.S.お村
ドラクエIIの王女様ですね。犬がいるところがポイントです。

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字過吹24番地の1
株式会社　エス・ピー・エス
TEL(0245)45-5777

日増しに春めいてきて，いつもながら頭ん中も次第に暖かくなって来ました…。みなさんいかがお過ごしでしょうか？　ところで，一足遅い東北の春！　福島県の三春町は，同時に梅，桃，桜の３つの花が咲く町と聞いたことがあります。また，樹齢何年かの有名な『滝桜』というのも大変見事だそうで，今年は是非とも見たい！　と思ってます。有名なお菓子はわたしも大好物の『ゆべし』です。お土産にどうぞ…。

では，春一番の情報を背にSPSスピリッツ今月も参りましょう。なんてね～こんな平穏でいるのは実はわたしだけなのよ～ん…久々なんだなぁ，この殺伐たる雰囲気は。連ちゃんの徹夜も一線を越えればやたら変になる彼らのはずなのに…なのに今回はなぜか違うんだ！　とってても真剣だぞぉ。流石に血を吐き，そして骨身を削る思いをしないとこういった超Bigタイトルは世に誕生していかないんですね～。関係者の皆様方，本当にご苦労様でございます。この成果は…期待しててくんなはれ。うひょょよっ。

どうでもいい話
第10話
夢か幻か編

訳あって最近，病院に行く機会が多くなり，人間にはたくさんの病名があることを知った。自分は『まだまだ若いから大丈夫だも～ん！』とそんなつもりでいるから病気にかかるなんて全然想像もつかないけど，普段こうして健康でいられる自分にだっていつどんな病気が襲ってくるか分からないもんな～。

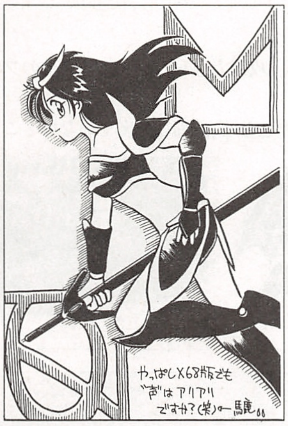
この間，たまたま同じこの病院で手術を受けたひとの付き添いの方に話を聞いた。それによると，手術が終わり病室に運ばれて麻酔も解け，意識もうろうとしていた時，いきなり病人が『小人がそこにいるぞ』と言ったもんだから，付き添いの人はびっくりしたと言う。

その時まさに幻想の世界に入っていたのか，天井やドアの透き間から小人が大勢うようよと出て来て，自分の回りを取り囲まれていたらしいが，この小人の幻覚というか夢なのか？　その他にも『木が倒れてくるからそこを退け！』などさまざまな言葉を口走ったと言うが…また不思議なことに経験した人はお年寄りに多いと聞いた。何かあるのだろうか。

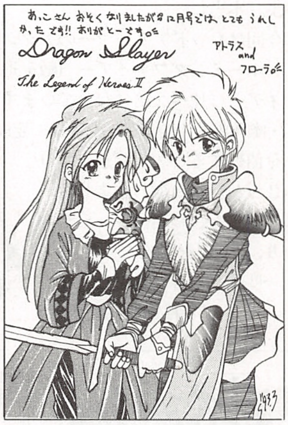
うーん，わたしも小人を見るのだろうか??　病は気から，体には十分注意しましょう！

お葉書あ～りがぁとなぁいのコーナー

みんなー！　今月もあ～りがぁとなぁい。



▶東京都　P・N　しんぶ
う～ん，ど～かなぁ？

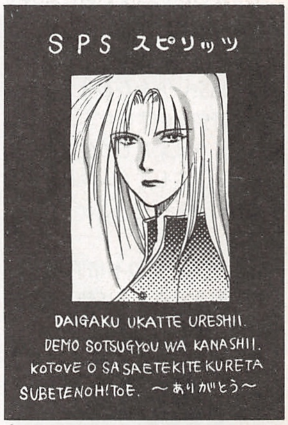


▶宮城県　P・N　ぺなる・S
よいねぇ。うん，よい。



▲埼玉県　P.N　￥A＄Uあがり
開けたら怖そうだな…質問があったらSPS略（頭文字）＝SHARP PROGRAM SERVICEです。

▼大阪府　P.N　琴辺紀音
春から都会人ですか～。がんばってネ！

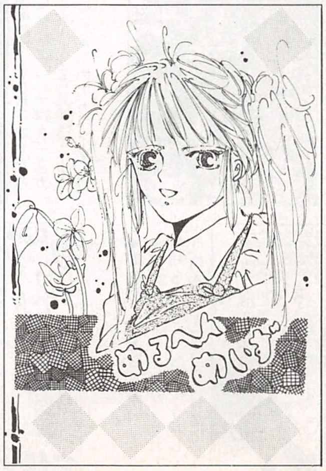




▶埼玉県　P・N　にしき免停
おお！　迫力あるぜ。



▶大分県　P・N　竜太
今月の初投稿さ～ん！　なんかも～初夏って感じ～。



▶北海道　P・N　LRB
なんか，ごちゃごちゃしてなくてよいです。

CAPCOM WORLD

㈱カプコン 〒540 大阪市中央区常盤町2-1-12

わーい 春だ 春だ!!

我が社の近くには公園がたくさんあって，春になるとそこに人がウジャウジャ集まってくるんだ。

キャッチボールする人，おしゃべりする人，木の枝で懸垂する人(?)いろんな人をボーっとながめてるだけでも“あぁ春だなあ”という実感がわきにわいてくるぞ。という私も体を動かしたくてウズウズしてる毎日。

燃えるぜ，春!!（「ブレス」のオープニングは炎で始まるんだぞ，って関係ないか）

SFC「ブレス オブ ファイア」いよいよ発売!!

なんと今月はカプコン初の“超”大作RPG「ブレス オブ ファイア」がいよいよ発売されるのだ。開発の担当者はこれが完成した後2カ月間は記憶がないというほど力の入れ様。プレイしてくれた人を必ず“骨抜きクラゲ状態”にすること間違いナシ。前回でキャラクターを紹介したので今回は気になる ストーリーを紹介しよう!!

リュウは白竜族の末えい。黒竜族に村が襲われた時にまだ幼く，黒竜族の襲撃に対してなすすべもなかった。しかし，リュウには古のリュウの一族の力が強く受け継がれており，冒険を続けていくうちに，その力は徐々に目覚めていく。

ストーリーは黒竜族が白竜族の村ドラグニールを襲った時に，リュウの姉，白竜族の巫女セイラがわが身を犠牲にし，黒竜族から一族を守るところより始まる。



リュウは黒竜族との戦闘により行方不明になった姉（生きているのか死んでいるのかわからない）を捜すために一人旅立つのだ。

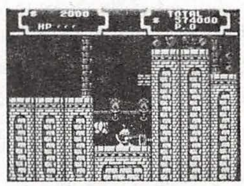
そして旅の途中で7人の仲間と出会い力を合わせて黒竜族の野望を倒すのだ。

セイラは果たして生きているのか，そしてリュウに秘められた力とは!?

カプコン初の本格的RPGの世界をゆっくり堪能してくれ!!

FC「ダックテイルズ2」も発売しちゃうよ!

今月はコンシューマの花盛り。FC「ダックテイルズ2」も発売になっちゃうのだ。“2”というからには前作があるんだけど，これはGB「わんぱくダック夢冒険」の続編なんだ。主人公はスクルージ・マグダック（なんと彼はドナルド・ダックのおじさんに当たる人なんだ)。アンデス山脈から南極大陸まで世界中に会社を持っている，世界一の大金持ち。大の冒険好きとしても有名で，今回も甥っ子3人と友達の女の子が見つけた宝の地図のかけらを捜しに世界へ冒険へと出かけます。カプコンならではの楽しいステージや，アクションの数々。ゲームの操作もとてもカンタンで初めての人でも楽しくプレイできます。



© The Walt Disney Company

（4月23日発売予定）

GB「魔界村外伝」も出るんだな〜

そう，そのタイトル通りGB「魔界村外伝」も出るんだよ。カプコンオリジナルキャラクターとしてじわじわと知れわたってきた“レッドアリーマー”。古くはFC「魔界村」で敵として登場し，ついに主役の座を勝ち取るなんて大したヤツなんですよ。本当に。

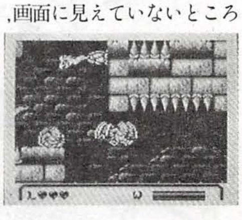
今回はレッドアリーマーのアクションで

・ホーミングファイアー（敵を追尾する武器。攻撃力もレベル・アップ前のファイアーに比べ2倍になっています。)

・幽体離脱（離脱した幽体は一定時間操作可能となり，画面に見えていないところを偵察することができます。)

の2点が新たに加わりました。ステージも二つ新ステージが加わり，FC版を遊んだ人でももう一度楽しめるようになってます。





（4月16日発売予定）



▶広島県・犬竜らべっち
初の「ブレス」イラスト!! とび上がるほど嬉しいぞ!! イラストもグー!! 言うことなし!!



▶北海道函館市・ARTあすなろ
またまた「ブレス」。一瞬クイズカプコンワールド2と見間違うようなな…。明るいタッチでカワイイな。



▶滋賀県・水鏡あほう
美しいディース（かな!?）一人一人の中でキャラのイメージができあがってるんだね。



◀東京都・弾上らんめい
高校合格オメデトウ!! うれしいお知らせはこっちまでうれしくなるねぇ。（まるちゃん口調で）



◀神奈川県・ピコピコくん
ピコピコくんはロックマンが好きなのか!? いつも楽しいイラストありがとう。これからもヨロシク。



◀広島県・犬竜らべっち
これで3色そろったわけか。フッフッフッ…。

新作紹介

——新作—— 3月25日現在

〈スーパーファミコン〉

ブレス オブ ファイア〜竜の戦士〜…………4月3日発売予定

ファイナルファイト2……………………5月発売予定

マスターオブモンスターズ〜大魔王ガイアの誕生〜(仮称)未定

＊マウス対応

〈ファミコン〉

マイティファイナルファイト……………………6月発売予定

ダックテイルズ2……………………4月23日発売予定

〈ゲームボーイ〉

天地を喰らう……………………今秋発売予定

魔界村外伝……………………4月16日発売予定

カプコンソフト情報はこちらまで

大阪(06) 946-6659　東京(03)3340-0718
札幌(011)281-8834　仙台(022)214-6040
名古屋(052)571-0493　広島(082)243-6264
松山(0899)34-8786　福岡(092)441-1991

※CAPCOM WORLDへの質問やイラストは，〠141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「CAPCOM WORLD」係まで。



マイコンソフト

なにわ通信

ふあー，春だなぁ。のーも，こんちわぁ。城代志郎です。うそです，Hiaroです。

今月のタイトル横は**大阪府・なえ**さんです。新入学，新しい気持ちでがんばりましょう。

VIDEO GAME ANTHOLOGY vol.4

リブルラブル

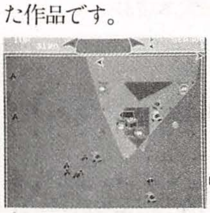
4月号のベーマガ本誌でスクープされていましたが，ビデオゲーム・アンソロジーの第4弾は，みなさんお待ちかね，ナムコの「リブルラブル」です。

リブルラブルは1984年に発売された，ナムコの名作中の名作とも言えるゲームです。

2本のレバーを使い，それぞれのレバーで魔法の道具「リブル」と「ラブル」を操作して，画面内のものを「バシシ」していくゲームです。

「バシシ」とは，リブルとラブルの間にある魔法のラインを使い，画面上の杭を利用して，ある区域を囲むことを言います。

カラフルなキャラクター，宝箱，奇跡などのアイテムやイベントで，当時一世を風靡(ふうび)した作品です。



◀「リブルラブル」の画面
©namco

両十字パッド付きだぞ

さて，今までこのリブルラブル移植に際して問題になっていたことの一つに，レバーを2本使った操作方法がありました。

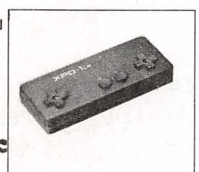
ジョイスティックを2本使ってもいいのですが，ジョイスティックを2本も持っている人は，あまりいません。

そこは，ソフトもハードも開発できる我がマイコンソフト。「無いものは作ってしまおう」ということで，リブルラブル用に十字ボタンが二つある，ジョイパッドを同梱することにいたしました。

操作性も，かなり良い感じです。

「このパッドがあれば，あのゲームも……」とお考えの方もいるでしょう。ふっふっふっふ……。

▶両十字パッド「XPD-1LR」
(写真は開発中のものです)



XMD-2RGB/S

4月号でも少し触れましたが，メガドライブ用のアナログRGBユニット「XMD-1RGB」の後継機を発売の予定です。

メガドライブの映像出力を21ピンまたは15ピンのアナログRGBディスプレイで見られる他，新たにS端子でも見られるように変換する機能が加わったユニットです。名前は「XMD-2RGB/S」。予価は6,900円(税別)で，5月下旬発売予定です。

寝るんじゃない

いくら，春だからって新学期早々，いねむりはしないようにね。

「昨晩はスターフォースに燃えちゃって，ついつい夜更し。」

それなら，許す。

おたよりのあて先は

〠530大阪市北区中之島3-2-4
朝日新聞ビル6F　電波新聞社大阪本社内
マイコンソフト㈱「なにわ通信」係まで。

国別ネタ2連発：海のカナダ。若気(わかげ)のイタリー。Hiaro.



神奈川県・MEGADETHさんからのおたより。

「甘い甘い！be+to不定詞の覚え方は"ビートたけしは業界人"。ビート(be+to)義務(ぎ)予定(よ)運命(う)可能(か)意図(い)。これは頻度の順番になっています。」

ふむふむ。人によって，いろんな覚え方があるわけですね。みなさんも，自分だけの受験ネタを披露してみませんか。

今月は「パックランドのトレーナー」をRecfisさんにプレゼントします。でもLサイズしかないの，ごめんなさい。

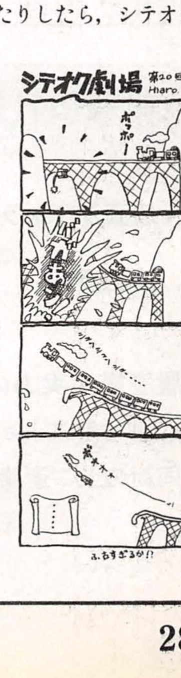
私のシテオク体験談

僕は17才にもなって，「玉の輿」を「玉残し」だと思っていました。こーゆーのってシテオクって言うんですか？

香川県・麗梅亜三世

評：そりゃシテオクじゃなくて，ただの勘違いだ。玉残しを実践したりしたら，シテオクになるかな。

ところで，香川県の投稿者って少ないですね。がんばってください。





北海道・Recfis
おお，バーサーがついてる。みんなは100万点ボーナスが出せる!?



神奈川県・姫陽龍
ワルキューレは受験勉強しないんだろうか。



群馬県・九条朱雀
今年の干支が犬だと思って描いてしまったそうです。私はまた，右の男の子が干支かと思って……





長野県・白夜　埼玉県・斉藤由紀子
福岡県・佐伯司
どうして，みんな腕に何か抱いてるんだろう？

リアルタイムアクションRPG「ソードダンサー」&「ソードダンサー増刊号」絶賛発売中!!

TG ステーション

TGL TECHNICAL GROUP LABORATORY

株式会社テイジィ総合研究所(Biplane)
開発室：〒540　大阪市中央区釣鐘町1丁目2番2号(BLDG土屋)

春の妖気…もとい陽気のなか，新学期も迎えて皆さん元気に過ごしてると，かあさんうれしい(なんだか)。そう，このほかほか暖かい中，たとえ若葉が生い茂ろうが近所の大阪○公園に桜が咲こうがひたすら開発を続ける毎日を送る私達…。誰一人として「花見に行こう」と言わないあたりが悲しい（笑)。

ソードダンサー増刊号'93ともうすぐ会える!!

さてさて，今月の23日に発売されちゃうワケっす。中味は対戦モード，モンスターアタックモード，トーナメントモードはもちろん，双六モードなんてのもついてますのこと。この「双六」ってのがなかなかで，タイトルは「それ行けみんなでソードダンサー」(けらけら)。双六しながらソードダンサーの本編までわかるという，まるでどこぞの参考書のような使用になってますのだ！

で，話は戻って，操作キャラはヒエン，ジゼル，テッタ，アガディルはやっぱいないとねっ，ちうことで，この4人+愛しまくられているアンナとショップ姉ちゃん，愛されてるのか不明だけど，いたら楽しい気がするテムジンとナイト，さらにあのセツナちゃんだって使えるんです。気がついたら女の子の方が多い（笑)ってのが楽しさ倍増!!…かもしんない。

＊＊＊キャラ紹介＊＊＊

まずはおなじみ4キャラから。

彼らの技は，基本的にそのマンマです。ひえんの燕月斬，ジゼルの空中投げ，テッタのちゃぶ台，もとい，テッタダイナミック，アガディルのローリング，全部ちゃんとあります。アルゴリズムもちょっと手を加えて，ますますインケン，いや，面白くなっちゃってます。また，ハードディスクとソードダンサー増刊号を持ってるラッキーな人は，イービー，クノイチ，スライムも使えちゃうのであります。持ってない人は，この際買っちゃおうね。

さて，ソードダンサー増刊号'93の為に新たに書き起こされた新キャラ，ナイト，ショップ姉ちゃん，テムジン，アンナ，セツナについてどんなキャラなのか，チョコっと教えちゃうね。

ナイト…ソードダンサーの最初から最後まで出てきたあのカラフルなナイトであります。
もちろん，'93の為にグラフィックはすべて書き起こされた，ちょっと気合いの入ったナイトです。こいつにやられると，ちょっと痛そう。

ショップ姉ちゃん…このシリーズの隠れた主役（ほんと？）が彼女であります。ここまでくると，もうバトルさせるっきゃないってことで採用されたキャラです。ヌンチャクなんか持って，結構えげつない攻撃をしてくるので要注意！

テムジン…ああ，もう何も言う事はない，かのテムジン様であります。本編ではサイボーグ化されちゃいましたが，今回は生身の身体で出場です。もちろんグラフィックは書き下ろしです。

アンナ…本編では倒れた主人公を介抱する女の子という役をやったアンナちゃんです。かわいい女の子なんですが，バトらせてみると結構勇ましかったりして…。

セツナ…本編のヒロイン，竜の巫女のセツナです。○○○がいるのになぜか彼女がいるかは謎ですが，巫女の不思議な力を使って闘います。

なかなかげっつく動くのでお楽しみに！

催しのご案内

フフフ…，またまたやってきましたイベントでございますのこと♪じかに動きを見れて，しかもタダ！ときたもんだ（笑)。「キャラクターの操作わかんないしぃー」とか「対戦とかは苦手」とかゆってる貴方！ご安心下さい。現地スタッフ（？）がもお手とり足とりお教えしちゃいますって。ほんと，まかせてって（笑)。

んで，スケジュールです。

日時…4月24(土)，25日(日)
　PM1:00～5:00
場所…1，星電社　三宮本店6F
　(神戸，JR三宮駅下車)
　2，J&Pテクノランド
　(大阪，地下鉄堺筋線恵比寿町駅下車)

では，今回はこの辺で。そいえば近頃お葉書が少なくて悲しい…。待ってますのでよろしくです♪

見習い社員募集

1．原画及びグラフィック担当

2．演出担当

履歴書と実力のわかる作成(CG.イラストetc.)自己PRを同封の上ご連絡下さい。

イラスト道に王道なし



▶岩手県・およよさん
チビスライムのリボンが効いてます。



▶山形県・粟野尚之さん
もう。ツボを心得てらっしゃるったら(笑)



▶埼玉県・すわしさん
シンプルでかわいい。又，描いてね。



▶香川県・きづきさん
良い女は何を着ても似合う……ってか？



▶静岡県・唯鬼さん
メカすごい！ 線つぶれないといいなぁ

今月の一席

はみんぐばぁど　そふと　らんど



Humming Bird Soft™
株式会社 エム・エー・シー　ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2－2－15　TEL.06-315-8255



▲東京都　閃鷹丸

★はるがきた
はるですねぇ。あたたかいですねぇ。さくらがきれいですねぇ。この京都の鴨川が大好きです。出町柳あたりの桜がチラホラする川辺をブラブラ歩くのは、とてもきもちいいです。あ、でも、これは8年前の記憶だから、かなり美化されていると思います。思い出って、思い出すたびに美しく変わっていくのですよね。

★もうすぐGW
正月にセーブしておいたＦＦＶの続きが出来るのでうれしいのですが、開発室でエンディングを見てしまったので楽しみが減っちゃいました。やはりゲームは、最初から最後まで自分で考えながら遊ばないと面白くないですね。

★わたしとゲーム
私は「のめり込みやすい性格」なので、ゲームを始めるとその世界にどっぷりと浸かっています。話しかけられても気付かないほどなので、横から見ているとまるで「危ないクスリでトリップ」しているように見えるそうです。ゲームって、怖い。

★わたしとUFO
アダムスキーみたいに、ＵＦＯに乗ったことありませんよ。小学生の頃、11ＰＭという番組の「ＵＦＯ特集」みたいなのを見てから、未確認飛行物体と矢追ディレクター（当時）にハマりました。「ＵＦＯを信じる」という言葉は大嫌いです。未確認飛行物体とエイリアンクラフトを（言葉の意味で）区別できない日本人が多いのをとても悲しく思いますが、私が誤解していなければそれで構わないので、訂正を強要するつもりは全くありません。エイリアンクラフトの情報を集める過程で、超能力や超常現象に興味を抱くようになってしまいましたね。

★わたしと超能力
超能力と聞いて思い出すのがユリ・ゲラーと清田くん。どちらもスプーンベンディングで有名ですね。あ、スプーンといえばこの人、Mr.マリック。でも、マリックは超魔術だから、ちょっと違うんだけどね。で、超能力だけど、中学生の頃、友達と一緒に「あの車はいつブレーキを踏むか」という予知訓練みたいなことを真剣にやってたことがあります。どうでもいいことだけど、けっこう面白かったですよ。

★NECのイベント
今年は、東京会場だけ夏開催だそうです。夏の幕張メッセって、サウナみたいになっちゃうんじゃないだろうかと、今から心配してどうする(笑)

☆☆☆☆☆　福神漬3貫ってください。
お願い　はいぱ　☆☆☆☆☆

ぎゃらりぃすぺぇす　み

新しい生活のスタート。進路は人それぞれあると思うけど、どの道に進もうとFight!!でがんばれぇ～。もし、悩み事ができたならみぃとろが聞いてあげよう。いつでもお手紙待ってるからね。
一生懸命な作品お待ちしています
by みぃとろ


▲東京都　弾上　らんめえ



▲広島県　犬竜らべっち


▲東京都　閃鷹丸


▲神奈川県　和々草



▲石川県　水葱


▲愛媛県　ECHO

初めまして、ようこそ。これからもよろしくね。



▲神奈川県　ブウ



▲大阪府　アルティシア


▲宮城県　シロちゃん



▲大阪府　えーす



▲富山県　浅見　龍一


▲熊本県　サマルカンドの咎人



▲富山県&滋賀県
海星&水鏡　あきら



▲栃木県　ジライヤさん。


▲東京都　しんぶ


▲福岡県　佐伯　司



▲茨城県　ひぃろお

ラブリー・カオリンの「今月のイラスト」



春の風 鳥も魚も 空をとぶ。
お天気の良い日に春風に吹かれたら、大地から伝わる熱気が足元から腰・胸・首と、すーっと上ってきて、身も心も青空に舞い上がりそうになるよ。
〈小判〉

ビクター音産と読者を結ぶ CROSS MEDIA CLUB



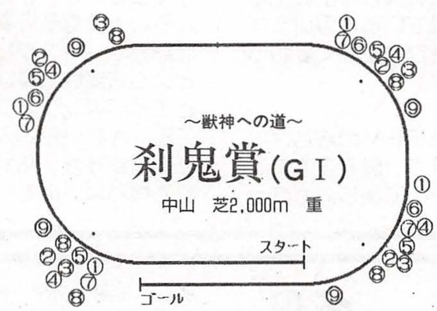
祝「クラシック・ロード１」名馬の証 クラシック三冠レース「獣神への道／剎鬼賞」開催！

ついに，始まりました。クラシック３冠レース。紆余曲折を経て，長らく大々的に（細々と）行ってきた「名馬の証」が，ついに最強の４歳馬を決定する時を迎えたのです。はじめに，毎月毎月，素晴らしい名馬たちのデータ・ディスクを送り続けてくれている，山口県の**藤中調教師**，三重県の**対中調教師**，兵庫県の**田中調教師**らに，高いところからではございますが，厚く厚く御礼申し上げまして，栄えある「獣神への道／剎鬼賞」スタート！

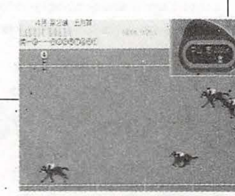
●「獣神への道／剎鬼賞」出走表

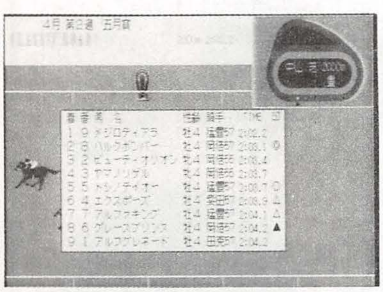
番	馬名	騎手	体重	厩舎	馬主
1	アルフグレネード 牡４歳　栗毛	田克 57	440 －6	椰子の実厩舎	吉田貴史(18) 東京都杉並区
2	ビューティオリオン 牝４歳　鹿毛	岡倍 55	526 －2	二十分厩舎	田中道幸(20) 兵庫県神戸市
3	ヤマノリゲル 牝４歳　鹿毛	岡倍 55	504 －4	谷内厩舎	鈴木友一郎(15) 埼玉県川越市
4	エクスポーズ 牡４歳　鹿毛	柴田 57	462 －2	稚内厩舎	遠藤勇樹(23) 北海道稚内市
5	トシノテイオー 牡４歳　栃栗毛	猛豊 57	450 －10	トシノ厩舎	対中敏貴(20) 三重県上野市
6	グレースプリンス 牡４歳　黒鹿毛	岡倍 57	440 －6	明田川厩舎	明田川隆(31) 新潟県上越市
7	アルファキング 牡４歳　黒鹿毛	猛豊 57	456 ＋2	バトル厩舎	野口慎二(14) 東京都東久留米市
8	ハルクボンバー 牡４歳　鹿毛	岡倍 57	512 ＋16	鶴龍厩舎	上野敦司(20) 東京都北区
9	メジロティアラ 牡４歳　鹿毛	猛豊 57	464 ＋0	藤中祐厩舎	藤中祐児(16) 山口県玖珂郡











●「獣神への道／剎鬼賞」結果

総評

前回に負けずに今回の剎鬼賞も粒ぞろいでうれしい限りです。健全な肉体には健全な精神が宿るっていうけど，馬だからどうだかわからないわね。今回はあいにく重馬場になっちゃったから，自慢のスピードが生かせない馬もずいぶんといて，ちょっと可愛そうでした。実際の競馬もそうだけど，勝つには運も必要だな，なんて改めて思いました。今回勝った馬も負けた馬も，次回また頑張って下さいね。

【蘭未】

「名馬の証／千駄ヶ谷優駿」募集

さて，「獣神への道／剎鬼賞」（GⅠ）4歳　中山芝2000mは，この様な結果となりました。まあ，メジロティアラの強いこと強いこと。血統表などを見せてもらったところ，藤中氏は，かなり奇跡の血量にこだわって競争馬を生産し，能力を高めているようですが，それにしても４歳４月の時点でこれほど強い馬に育てるとは，ちょっと詳しく話を聴きたいものです。新宿あたりに飲みに行きませんか？　あっ，まだ高校生だったのか。

ところで，次回５月８日発売ベーマガ６月号誌上のクロスメディアクラブ「名馬の証」は，いよいよ「名馬の証／千駄ヶ谷優駿」を開催します。今回の「剎鬼賞」で３着以内に入った，藤中祐厩舎のメジロティアラ，鶴龍厩舎のハルクボンバー，二十分厩舎のビューティオリオンは優先的に出走してもらうので，５月第４週まで育てて，また送ってください（もし名馬の証スタッフに委ねてもいいのなら，その旨ご連絡を）。他の馬主諸君は残りの７枠を目指して応募せよ！

［応募要項］

●開催するレースは，「名馬の証／千駄ヶ谷優駿」，GⅠ4歳　東京芝2000mである。
●応募する馬主は，登録する馬の収められたデータディスクをコピーして，下記まで郵送のこと。
●応募するデータディスクは，その馬の４歳５月第４週，ベストの状態（ストレスはより少なく，馬体重も調整済みの状態）でセーブしたものであること。
●ディスクのラベルには，応募するレース名（名馬の証／千駄ヶ谷優駿），馬主の住所，氏名，年齢，職業，厩舎名，馬名を記入のこと。従来通り，その馬に対する熱き思いの丈を綴ったものを同封してもらいたい。
●本レースに出場の，残り７頭は，トーナメント戦により決定する。
●締切は４月19日（必着），開催は，５月８日発売６月号誌上にて。

宛先：〒151　東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16
ビクター音楽産業株式会社
ベーマガ「名馬の証」係

フューチャーかわら版

ウハハハハ〜。春たけなわ。女の子がウス着になってきてウレシ〜。ウレシ〜ついでに今月も新作情報があるっ！　シュールド・ウェーブは不滅です。スタッフだよりで紹介するよん。“HARD SHOT”も好評発売中。応援ありがとう。散歩もいい季節だけど屋内遊戯も忘れずに。

シュールド・ウェーブ スタッフだよりだよん

イヤー，スミマセンネェ。また出ます。新作が。シュールド・ウェーブパワーアップしております。なんとなんと，RPGなのどぇ〜す。PC98シリーズ版です。操作はかんたんマウス。もちろんキーボードでも可能。

その名も“ゴーレムマスター”

物語はある異世界が舞台。古の物理魔導師たちの時代に起った大召喚。恐るべき邪悪の炎に焼きつくされた文明都市ユーロピア。幾多の苦境を乗り越え，長い歳月を経て，やっと約束の地が再現されようとした今，またもかつての惨劇が引き起こされようとしている。ある平和な一夜，漆黒の空へ向い巨大な召喚陣が描かれた…。

…というあたかも神話，伝説，サーガのようなお話なのです。召喚とは，修業の後，大いなる力を受けた魔導師たちが結集させる（悪の）力。それに立ち向かうべく，あなたは自身の力を手に入れ，ゴーレムマスターとなる。その時のあなたの力に応じ6種類のゴーレムたちを召喚（力を使ってよびよせる）し，邪悪の力に立ち向かうのです。

まだ詳しいことはあんまり大きい声では言えないんだけどォ，ちょっとシミュレーションGっぽいオート戦闘モードなどあるのです。

でも，何と言ってもウリはこれ！　クォータービュー，リアルタイムバトル！　つまりメチャグラフィカルな画面作りしてるワケ。スクロールがナナメでド迫力，戦闘シーンは超リアル，従来のオトナシメ画面のRPGとはちょっとちがうシュールド・ウェーブ入魂の一作！

“ゴーレムマスター”5月発売！　どうぞよろしくっ!!　定価は9,800円だっ！

ユーザーかわら版

♥投稿者の方々はどんな機種をお持ちですか？　みんなのパソコン自画自賛なんてやってみら？　絵や文，暗号なんか作ったり（読者が解読）してもおもしろいんじゃないかと思います。ちなみに私はMSXです。98ほしい。

東京／ぽんぴ

★ぽんぴさんありがと。キチョーなご意見，参考にさせていただきます。初以来，必ずおたよりくれるよね，楽しいことといっぱい書いてくれたので今回イラストとこのコーナー，両方に登場してもらいました。学生さんだそうだけど，学校もちゃんと行けョ。

♥昨日，カマオの夢を見た。ヒザをぬいていた。目がさめて吐いた。　**大阪／きむたろふ**

★わーるかったわねっ！　宿酔のくせに！

ギャラリー・ド・ウェーブ

☆今回は（毎回感じてはいるけど），なんかウマイヤツが多かったのよね。たくさんおたよりもいただいてうれしかったんだけど，シロウトサンたちがあんまりウマイのってハラたつワ〜。で，総評は構図をもっと勉強するとウマくなっちゃうから勉強しないようにね。



◀京都／三木薫・ベタは筆ペンでぬると早いぞ



◀大阪／そうし・進学決定おめでとう！



◀滋賀／水鏡あきら・おっ！芸風変わったね



◀星HIROYUKI・今度全身の絵がみたい。足もかいてみて



◀愛媛／KOWN・メカは大変！　がんばれよ



◀岐阜／まよ・ペン使いがスゴイ！大作にとりくんでみよう。友達によろしく



▲東京／ぽんぴ／バリエーション考えてるね〜



▲茨城／ひぃろぉ・ベッドでダンス…ウフフフフ



▲香川／きづき・アブノーマルアンタも好き？



▲大阪／野崎貴史・えらいぞ！期待してるぜ



▲東京／弾上らんめい・中学生だったの!?



▲大阪／高原碁石・ふしぎな雰囲気のある絵



▲栃木／かざつき藍・おぢさんの方がコワイゼ



◀富山／浅見龍一・こんなオネェサンが手まねきしてたらコワイゼ



◀大阪／琴辺紀音・キンチョー感がある。表情が生きててコワイゼ



◀北海道／LRB・気になるアノコに夢で会ったらこんな感じ？



◀北海道／雷光戦士・初投稿。力作これからのキミがコワイゼ



◀広島／るうカット・潮風のかおりがする。デッサンをしっかり

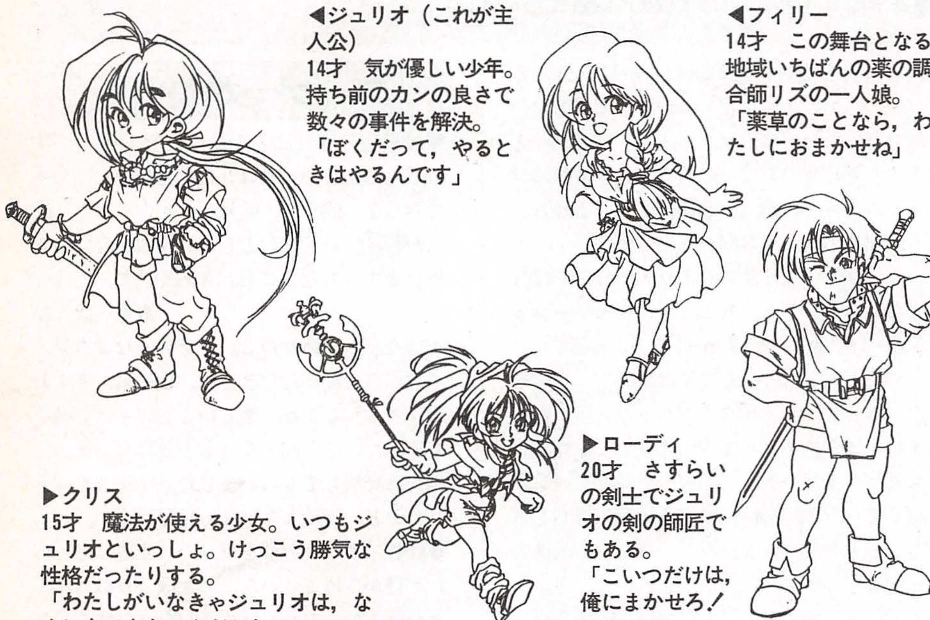


◀秋田／幻詩人・トーン使いがイイ。東京に来たらアソボーゼ！

今回，イラスト掲載スペースや情報量の都合で前のパターンにもどっちゃったけど，みなさんの御意見どんどんとり入れて，楽しいページにしたいと思ってます。な訳でおたよりおくれ　〒110 東京都台東区台東2-30-2シュールド・ウェーブ「フューチャーかわら版」

Falcom NEWS EXPRESS

英雄伝説III（仮）ほんとうの旅がここにある。



◀ジュリオ（これが主人公）
14才　気が優しい少年。持ち前のカンの良さで数々の事件を解決。
「ぼくだって，やるときはやるんです」

◀フィリー
14才　この舞台となる地域いちばんの薬の調合師リズの一人娘。
「薬草のことなら，わたしにおまかせね」

▶クリス
15才　魔法が使える少女。いつもジュリオといっしょ。けっこう勝気な性格だったりする。
「わたしがいなきゃジュリオは，なんにもできないんだから」

▶ローディ
20才　さすらいの剣士でジュリオの剣の師匠でもある。
「こいつだけは，俺にまかせろ！でやーっ」

ファルコムの次回パソコンゲーム作品，英雄伝説III（仮）情報をお伝えします。新たな舞台，新たなキャラクターで展開。いままで多くのファンに支えられてきたセリオスやディーナ，ソニア，にゲイルそしてアトラスやフローラ，ランドーたちの活動がもう見られないのは，ちょっと残念かもしれないけど，前作にも負けない個性的なキャラクターが大活躍しそう。

いままでの主人公の壮大な冒険とは，うってかわって元気いっぱいの旅！　となりそう。というのも物語を作っていく上で"冒険が目的じゃない"というキーワードが挙げられている。今回の冒険は「冒険だけど冒険じゃない。ここで本当の旅をみつけよう」というのがコンセプトなんだ。大幅に新しくなったシステムをひっさげて着々と進行中。いまからワクワクしてていいかも。



◀長野県　PN・BS村ちゃ

返答求む。

「B2の手ごたえは，どうだ！」
■ブランディッシュ2をプレイした感想，イラスト投稿してね。待ってます。宛先は下記住所日本ファルコム「B2感激投稿」係まで

ファルコムレーベル感想論文大募集

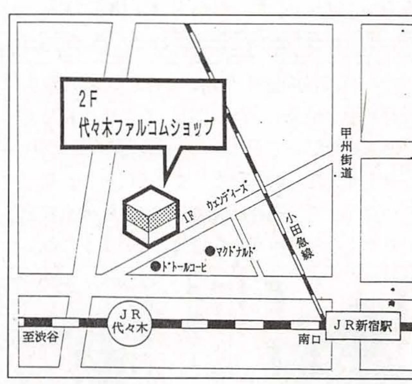
ファルコムレーベルから出ているビデオ，CDのなかから1タイトルを選んで良かったと思うこと，感激したこと，またこういう企画はどうだろう，と考えたことを文章にまとめて送ってください。作品は原稿用紙に1～2枚（400～800字程度）でワープロでも可。〆切は毎月末日。優秀作品は，このファルコムニュースエクスプレス誌上で紹介とファルコムより粗品進呈！
宛先：下記の住所，ファルコム本社「ファルコムレーベル感想募集」係まで

代々木ファルコムショップへ行こう
新製品案内

ミュージック　フロム　ブランディッシュ2
4月21日　2800円

イース天空の神殿3　5月21日
キングレコード・角川ビデオ
鐘つき堂のシーンが登場。はたしてマリアの運命はいかに……ゲームをプレイしている方はもう御存知ですね。あのシーンのためにこの一本があるといっても過言ではない。

ブランディッシュ2
ジグソーパズル4月中旬予定
末弥　純の描くパッケージイラストを，ジグソーパズル（500ピース）にしました。



スタッフ募集のお知らせ
プログラム／グラフィック・シナリオ音楽／総合職（広報，営業，経理総務など）を募集しています。募集に関する詳細は，ファルコム担当までハガキなどで問い合わせください。

すべてはここから始まっている。
■日本ファルコム株式会社　〒190東京都立川市曙町1-14-13　TEL 0425-27-6501（代）　FAX 0425-28-2714
探していたものが必ずある！　ファルコムスピリッツの殿堂
■ファルコムショップ代々木　〒105東京都渋谷区代々木1-37-2ショーAビル2F　TEL 03-3379-7723

新設 ホームデータ気象台

第17回

株式会社ホームデータ
〒651 神戸市中央区葺合町
馬止1-10
Telephone：078-261-2790

X68Kユーザー お待たせしました

寒い冬も終わり，やっと暖かい春がやってきました。みなさんいかがお過ごしでしょうか。この進級・進学の時期は新しい友人を作れるチャンスです。その新しい友人といっしょに是非やってほしいのがX68000版の餓狼伝説です。あのネオジオの完全移植版です。仕様を以下に明記します。

- ２人同時プレイ又２人協力プレイあり
- MIDI対応（Roland Sound Canvas, Roland MT-32）
- 内蔵FM音源対応
- 要2MD
- ハードディスクインストール可

X68000版餓狼伝説で友達と対戦して熱く燃え上がろう！

『餓狼伝説』X68000版
定価：8,800円（税別）
4月23日発売





競馬シミュレーション 近日発売

PC-9801対応の競馬シミュレーションを６月中旬に発売します。このゲームはプレイヤーが馬主となり，1970年から2000年までの30年間で，強い血統を作り，永代に及ぶ名馬を誕生させます。旋風の中心となる名馬を作り上げる事ができるか，それとも資本金を使い果たし破産するか……それはあなた次第です。

競馬通信社からデータの提供を受け，1000頭の競走馬データにはそれぞれの血統データが５世代にもわたって入っています。

1963年～1993年の実在の馬のデータ，また20ヶ所の競争馬のデータを網羅している本格競馬シミュレーションです。その為ハードディスクとEMSを必要とします。

PC-98のハードが安くなった現在，この本格シミュレーションを体験してみる他はありません。

ゴルフの本格シミュレーション『アラスカンマラミュートG.C.』も好評発売中です。よろしく！

捜しています

92年10月号で製品の修理が済んでいるのに，連絡が取れない方から，今だに，連絡がございません。お心当りの方は，今すぐ当社までご連絡下さい。

- **大阪市にお住いで『将棋初段一直線』の修理を依頼されたたけだしげじ様。ご住所が分からない為，発送できません。**

もし，この人をご存知の方はホームデータまでご連絡下さい。

さて今月もお別れの時間がやってきました。

■お便り，イラストの宛先は
〒651 神戸市中央区葺合町馬止1-10
㈱ホームデータ
「ホームデータ気象台」係まで。

イラスト広場



◀宮城県・ぺなる・Sさん
N：やはりビールはうまい



◀東京都・王武漢さん
N：これからもドシドシ送って下さい



◀東京都・ぼんびさん
N：いつも投稿ありがとう



◀宮城県・榊出雲さん
N：餓狼伝説よろしく！



◀埼玉県・アルムさん
N：KERRY言わく，カワイ～イ！



◀東京都・キタさん
N：試験は大丈夫だった？



◀長崎県・遊幻さん
N：ニイ言わく，地面は暗いぞ！



◀福岡県・さえき司
N：この作品はバッチ・グーだね



◀富山県・片辺おうくさん
N：さ・わ・や・か

現在ホームデータでは新しいスタッフを募集しております！　下記のことができる人！　ホームデータでその才能を生かさないか？

1. グラフィックデザイナー（ドット絵経験があると更によい）
2. ゲームの企画ができる人
3. アセンブラやC言語でプログラムが組める人。

以上のどれかができるという人はホームデータまで連絡を！
（担当：総務課・浮田まで）

ぽんたのアイマックス情報局

「デュアルオーブ～聖霊珠伝説～」 お待っとさんの今月16日発売!!!

SFC用ロールプレイングゲーム　価格：9,700円(税別)12M

絶対キュートでチャーミング！

エッブリボデェ，ハッワユー？「早見優のアメリカン・キッズ」をしのぐブッ飛び加減のスーパー早起き番組「ウゴウゴ・ルーガ」が最近のお気に入り！　狂子だよん！

とろくさーいぽんたが，先月「しゃべりつくす」とか言ってた割に，ちーっとも原稿書かないから，もうあたしがやっちゃうんだ！

さーさ，情報通のあなたはもうご存じね。「デュアルオーブ～聖霊珠伝説～」が，マンをジシテ，いよいよ発売！

ビュリホーで，ソーグレートなこのRPGの最大の特長は，厄介な操作をなくし，ゲームのスムーズな進行を助けるユーザーフレンドリィな親切設計！　レバーを一回入れればすたすたキャラが歩いていく「オート移動」や，コマンド一つでモンスターをボカスカやっつける「オートバトル」，それに物覚えのソーバッドなあ・な・た・，げーむの進行状況をご丁寧にも教えてくれちゃう「あらすじ機能」までついちゃってるから，もうメモは要らないのょ！

スートリーは，皇龍と呼ばれるドラゴンが司る，ここととは違う世界の物語（ここだけちょっと口調を変えるわね)。自然の摂理を越えてしまうほどの科学力をもってしまった人類は，ドラゴン・ディグバディノンに進化のやり直しをさせられていたが，遥か時を経た今，またも同じ道をたどろうとしていた。ドラゴンは怒り，邪悪な精神を封じ込めたパンジェの封印を解いた…。

つまりね，ことは善悪を越えて，人類の存在価値を問うという，大っきなテーマを含んでいるわけなのね。

でも，難しいことなんかぜーんぜん無い。すっごく面白く仕上がってるから。

ぜ・ひ，遊んでみてね。

お便り・イラストの送り先

〒144　東京都大田区西蒲田7-8-9
サンクイーンビル5F
株式会社アイマックス
「ぽんたのアイマックス情報局
～来月も狂子でThums up!～係」まで

今月の常連サン



まずはこれを見てちょうだい。

なにか胸が痛む。ともかく楽しく投稿しましょ。待ってますからね。

▲「犬竜ばう」くん（広島県）▲「荒唐無稽？るーく西原」くん（秋田県）▲「弾上らんめえ」さん（東京都）先月はご苦労さま▲「超爆Z-ZONE」くん（兵庫県）▲「東次郎」くん（茨城県）▲「ハイパー堀内キック」くん（大阪府）▲「駒使い」くん（宮城県）▲藤掛紀和くん（群馬県）先月は敬称略して，欠礼▲大野太津也くん（岐阜県）▲「仔猫のオルゴール」くんとと今回は称する「Arrow!」くん（大阪府）また，引っ越したですか，そうですか。▲「幻詩人」くん（東京都）は，幸か不幸かすべりこみ。

今月のお初

△「まるたぬき」さん（徳島県）は本名を教えてね。△「KOWN」くん（愛媛県）は住所をちゃんとおせぇて△「麻生達」さん（神奈川県）は…別にない。以後よろしゅうにってことだな。

今月のお葉書は先月号分と，2月15日から3月16日の消印のものです。

ハガキを見ていると，友達同士という人たちが結構居る様子。おいらのほうでも，ときどき合作希望の人たちの間を取り持ったりすることがあるのだけど，誰某が誰とお付き合いがあるのか，今度ハガキから推量して，人物相関図でも作ってみようかと思ってます。

そんなことなら，教えてくれちゃうってのも可，なのでそこんとこよろしく。

じゃ，また来月。

狂子の風の吹く画廊

そんなわけで，画廊も「デュアルオーブ」特集なの！　も，あたしのドクダンよ！



▲「樹海」くん（福島県）
物語の主人公ラルフとリズ。リズはとっても勇気溢れる女の子。ちょっと気の強いところもあるかな。



▲「坂谷哲」（千葉県）
リズですね。「スランプ」「似てない」なんてとんでもない。



◀「九条朱雀」さん（群馬県）と「水鏡あきら」くん（滋賀県）初合作だぞーです。ぽんたが間を取り持ったらしいけど，あれ，恩着せがましいこと言わなかった？



▲「ぺなる・S」さん（宮城県）
勢揃いの図。この子たち，みんなローティーンなのよね（妖精のルミエスはもしかしたら，ン千歳かもしれないけど)。あたしは，この年頃，世界平和とか思いもよらず，編み物にこってたわ。

へへん，も一大占領ね。じゃ，「デュアルオーブ」くれぐれも頼んじゃうからね！

けだもの通信

見出しは広島県の「犬竜ばう」くんによるものです。

だが，おい。遅筆は認めるが，なんてこったい，狂子さん。欲求不満をまた一月抱かえ込むわけだね，おいら。

でも，朝6時10分からの「ウゴウゴ・ルーガ」を君が見ているとは，とても思えないんだけどねぇ。



◀「水鏡あきら」くん（滋賀県）
「先生」と呼ばれるのが恥ずかしいとは，またなんともご謙遜ですね，先生。

▼「由瀬」さん（三重県）
スクール水着に惚れた！既におっさんであります。





◀「YMO」くん（東京都）
お初ですね。解説読めば，いつどこでなにをするのか，よくわかる。そこを買いました。

でさー，狂子さんね。君はやっぱり，半ば切れかけたキャラクターが期待されていると，私は考察するのだがねぇ。

みんなもそう思うだ・ろー!?

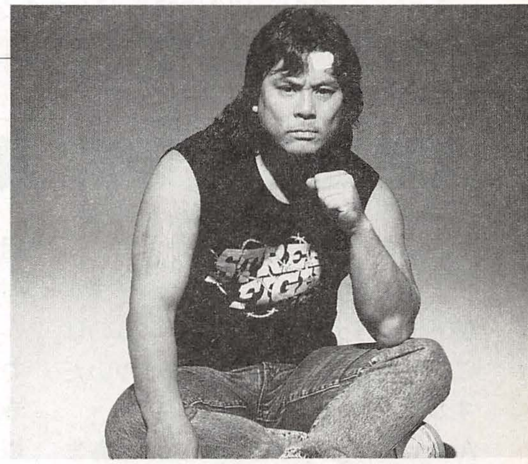
It's a PONY

ファイヤぁぁ〜〜大仁田，スーパーファミコンで涙の復活!!

ポニーキャニオン映像制作本部
プロモーション室
〒102東京都千代田区九段北4-3-31

NEWS NEWS

大仁田 厚　FMW



うりゃああ!!　そこのけそこのけ天下無敵の，あのＦＭＷが全面的に協力した怒濤のスーパーファミコンが登場。これがもう他団体と一線を画するFMW同様，いままでのプロレスゲームの常識をくつがえした，その究極の設定がすげえのなんの。格闘技界制覇を狙って動きだした影の団体の野望を，最後の砦・ＦＭＷがいかに食い止めるかという設定のなかで，①攻撃と動きを過去のデータをもとに分析／開発したスピリチュアルＡＩで制御②音声は工藤／大仁田ら選手本人の肉声のまま収録③有刺鉄線デスマッチを筆頭とする数々の流血戦もリアルに再現──。

試合で重症を負い，再起不能と言われていた大仁田だが，見事このゲームと共にリングにも復活。こんな究極のゲーム，買わないでドーする!?　もう一丁おまけだあファイヤーぁぁぁ。カラダを鍛えて待って!!●８月発売／予価￥9800(税抜)

こいつは凄いぞ，「5・5川崎決戦」読者チケット・プレゼント!!

書いてる俺も超ビックリ。なんとFMWのペア券を3名にアゲちゃうのだ(ただし川崎に行ける人のみ。遠くの人はゴメンね)。えー，宛先はというと左上の，そんでもって「宣伝企画部 FMWチケプレ(MBM)係」であります。4/15の消印まで有効っス。

Information

CD 4.21 ON SALE
G.S.M. 1500 SERIES
SONIC WINGS/VIDEO SYSTEM

「月刊ゲーメスト」による「読者が選ぶ1992年ゲーメスト大賞」でベストシューティングゲーム賞を受賞，その頂点に立った「ソニックウイング」。ファンの熱い要望にサイトロンレーベルがこたえて，ついにビデオシステムの作品の初ＣＤ化が実現した。オリジナル曲，ＳＥを収録した音源はもちろん，各キャラクターのプロフィールや人気爆発アイドル「真尾まお」のインタビュー等を収めた解説書も垂涎モノ。●4/21発売／￥1500(税込)



Information



VIDEO&LD 4.21 ON SALE
龍虎の拳/SNK

御存知，天才プレイヤー集団「月刊ゲーメスト」編集部による完全攻略ビデオ登場。リュウ・ロバートのストーリーモード，熱戦繰り広げられるＶＳモード等の完全攻略，全キャラクターの紹介，スーパーテクニック＆珍プレーを余す所なく収録。その華麗なるテクニックのオンパレードはもはや“アート”だ。●4/21発売／ビデオ，ＬＤ共に￥4800(税込)

Information

3.19 ON SALE
AD&D® POOLS OF DARKNESS

これはAD&D®フォーゴットンレルムのＲＰＧシリーズの第４作にして完結編。キミの目の前にあらわれるのはファイナルチャレンジにふさわしい究極の敵「ペイン神」。グラフィックは前作までのＥＧＡからＶＧＡに変わって，さらに美しいビジュアルとなった。これで快適かつゴージャスなプレイが楽しめること請け合い。壮大な謎と世界にきっと魅了されるぞ。●絶賛発売中／￥11800(税込)

5.21 発売予定作品
NIGHT STRIKER COMPLETE ALBUM ／TAITO ZUNTATA

僕らはみんな生きている

そんなこんなで「大仁田　厚　ＦＭＷ」はとにかくすごいゲームである。そしてそれにもまして大仁田　厚はすごい人である。前にも書いたがまたまた傷だらけなんである。それでも何度も何度も蘇ってくるのである。何だか彼の人生自体がゲームみたいである。要するに全ては生きていればこその物種である。また来月。

ダイナマイト長崎とアンドレ松村の　第01回

ドイツのかほり

はじめまして、ドイツのかほりです。このコーナーはCommodoreのAmigaを中心に日本にはあまりなじみのないコンピュータとそのソフト達を恥ずかしくもなく紹介していくコーナーです。今や忘れられてしまったCommodore64、VIC1001などもあなたの知らないところでまだまだ活躍しています。日本ではあまり知られていないAmigaも、ある国では爆発的に人気があります。そうです、そのある国こそが”ドイツのかほり”なのです。

なぜ今、ドイツなのか？

はじめましてダイナマイト長崎です。私は世界をまたにかける男、いつ何処で誰がなんのコンピュータを使っているかを全て知っているのはこの私だけだぜ（ウソ）ちょかいだすなよ！ぶっとぶぜ
Amigaというコンピュータは、あまりアメリカでは人気がない！しかしヨーロッパそれもドイツでは360度違うのだ。ゲームのランキングでもTopをかなりしめているのだ。彼等、ヨーロッパ人はプライドが高いがセンスがいいJapanやAmericaには想像できないようなゲームを作ってしまう。とっつきにくいが奥の深いゲームにいつも夢中になる私の友人”ジェニファー”はスチャダラパーが好きだ。だから今、ドイツなのだ。

ドイツだけじゃない

ダイナマイトさんとパートナーを組みますアンドレ松村です。何もAMIGAがドイツだけじゃありません。このページでは古い新しいを問わず海外機種を中心にとりあげていきたいと思っています。コモドール以外にもAPPLE IIやATARI 800関係もやりたいですね。こうなってくるとすっごく対象年齢層が高くなってくるんですが、そんな事は気にせずにどんどんやっていきたいと思っています。（ちょっと不安）

レビューはジャンルに関係なくやっていくつもりなので、みなさんリクエストがあればお願いします。基本的には入手困難、または入手不可能なものになると思うんですけど、そこんとこはかんべんしてね！

ドイツは悪くない

ということで読んでる君たちも、僕の友人”ザビエル”もこのコーナーはよく解らないと思うかもしれません。きっとこのコーナーはAmigaのなかなか紹介されない情報やもう忘れられてしまいそうなコンピュータを紹介し、今もそんなコンピュータを使っている方々とコミニケーションを取りたいと思い、始めました。ドイツにあるAmiga用のデモソフト”メガデモ”は音と映像をフルに使ったノリノリなものです。もう何百枚も出ているのに日本のAmigaユーザーでも知っている人は少ない。こんないいマシンが日本で売れないのはいいソフトの紹介がされていないからだと思いここに立ち上がったのです。こんな力説をするダイナマイト長崎を僕の友人”リサ”がかっこいいと思ってくれればそれでいい。

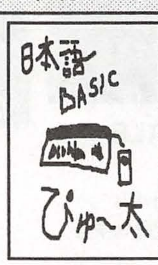
イラストはみんなのもの



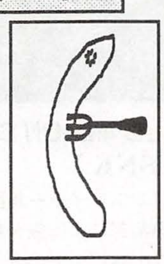
▲福岡県 チョリソ
これはかんげき！天才イラストレーターの登場か？ぜひ今度私のもとに遊びに来てくださいね。（何を考えてるダイナマイト）



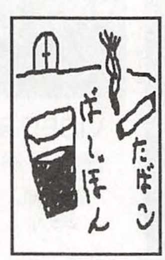
▲大阪府 ドトール
ATARIのLYNXとは懐かしい。今度このコーナーでカルフォルニアゲームズの大会を行うので参加するように！



▲三重県 ドドンパ
ドドンパくん、ピュータのゲームを送ってくれてどうもありがとう。今度は光速線のゲームを送ってちょうだいね！



▲ドイツ県 ドナルド
ドナルドくん、ソーセージを送ってくれるのはうれしいけれど、チーズとワインもよろしくね！



▲パリ県 マリブ
俺はキザな絵はだいきっらいだ！

ドイツはやさしい

今回のイラストはダイナマイト長崎のやらせだが、次回からはみんなから送られてきたイラストを紹介したいと思っている。そのほか”僕のANIM自慢”や”アミーガドラッグ.ANIM”などの企画もいっぱいあるので楽しみにして欲しい。ダイナマイト長崎のイラストが欲しいので、誰かイラストを書いてちょうだい！大阪のえーす先生！読んでいたらイラストちょうだいねー。

送り先は電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「ドイツのかほり」係までよろしくね。おたより待っていまーす。

KONAMI

PAGE 25 from DS-3

やっとこさ復刊した"DS-3"の25番目のページめが、ココ"PAGE 25 from DS-3"なのだ。「25ページ」と呼んでね。

■コナミ株式会社 〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1■

ウィンビーアイドル化 計画実行委員会活動報告 ……のはずだけど。

やっほー！4月という事で，進級したり，進学したり，就職したりと，なにかしら新しいスタートをきっていらっしゃると思うのですが，いかがお過ごしでしょうか？新しいスタートといえば，「ウィンビーアイドル化計画実行委員会」も4月スタートなのであります。当然この時期，活動報告などといえるほどの活動はまだないわけだけど，参加マニュアルもそろそろみなさんの手元に届いた頃じゃないでしょうか？で，コナミレーベルスタッフは，みんながこの委員会で何をやりたいのかな？と意見を心待ちにしているわけです。ヨロシクネ！

では，活動報告もかねて，4月21日発売「Pop'nツインビー」について，ちょっとお話しちゃおうかな。なんたって，この「Pop'nツインビー」は**ウィンビー国民的アイドル化計画第2弾**としてリリースなのだ！それだけじゃないの，価格1,800円の超お買い得特選推薦必携ミニアルバムなの。SFCゲーム「Pop'nツインビー」からセレクトした5曲を，矩形波倶楽部の古川もとあき氏と「ウィンビーのネオシネマ倶楽部～エバグリーン編～」の光田健一氏がアレンジ，これだけでも1,800円出す価値はあるというもの。アレンジだから，ゲームをプレイしていない人も抵抗なく聴けちゃうわけ。(もちろん，ゲームで楽しんでから聴いてくれた方が，ツインビー達は喜ぶと思うけどネ。)

もっとすごいのは，SFCゲーム「Pop'nツインビー」で華麗に初登場，ウィンビーちゃんに続いてアイドルデビューか？と噂されているMADOKAちゃんが，歌ってしまったってこと。噂のデビュー曲の作詞は，なんと作詞デビューのウィンビーちゃん。ウィンビーちゃんとMADOKAちゃんの魅力が結集されたこの1曲のためだけに，CD「Pop'nツインビー」を買ってしまうキミの気持ち，さゆ鈴にはよくわかるヨ。しかも，歌だけじゃ物足りなくて，MADOKAちゃんの語りまで収録されているのだから，彼女の未来は明るいと見た。解説書でも，曲解説を担当してくれるなど大活躍!!MADOKAちゃんのファンになってしまったキミのために，カラオケ，楽譜，ウィンビーちゃんのカラオケワンポイントレッスンといたれりつくせりなので，一生懸命練習して，MADOKAちゃんとのデュエットを夢見ててね。

忘れちゃならない！ツインビーは，ウィンビー，MADOKA，そしてなんとメローラ姫まで呼んで，座談会を開いてしきって(？)くれました。ま，その内容は解説書を見てのお楽しみだけど，大盛り上がり大会だったから，必見!!忙しい中，集まってくれた4人に感謝！(ん？他にも誰かいたような……。きっと読んでくれればわかることでしょう。)

最後にちょっとだけ種明かし。MADOKAちゃん役は，ラジオ大阪「TVゲームラジオンズ」やPCMジパングZ3「ウルトラマニアバンザイ　ゲーム　死んでたまるか」などでおなじみの国府田マリ子さん。MADOKAちゃんとして超キュートな歌声を聴かせてくれました。マリ子ファン必聴！

おっと，そろそろお時間のようです。来月には，「ウィンビーアイドル化計画実行委員会」も本格的な活動報告ができるはず。みんな，待っててね。

さゆ鈴のひとりごと チキバンバンチキチキ バンバン地域で1番！

突然ですが，3月に終了したドラマ，結構面白いのが多かったと思いません？月曜から土曜まで，さゆ鈴の好きな誰かが必ず出てくれて，毎日とても忙しかったです。ハイ。

中でも，仕事疲れをいやしてくれたのが，高橋由美子ちゃん主演の「お願いダーリン！」。由美子ちゃんも超かわいくて大好きなのですけれど，光ってたのはやっぱり西島秀俊クン。ほら，あの由美子ちゃんを追いかけ回す大学生役の人。

「悲しいほどお天気」から目をつけてたさゆ鈴といたしましては，「木曜日の食卓」で毎週会えて，クリスマスには和久井映見ちゃんと共演したりと，いつもさゆ鈴の目の届くところ(？)にいてくれてうれしかったわけだけど，今回の役どころは新たなる挑戦！といった感じでナイス!!目がキラッ，歯がキラキラッとするたびにドキドキしてしまったさゆ鈴なのでありました。シャイでクールなイメージの彼だっただけに，コミカルな面を見せてくれて，ファン層も広がったのではないかしら？「木曜日の食卓」でも，誰か他の人が富田靖子さんを奪ったら，きっと「オレじゃなきゃダメなのさ」的ないやらしさが出ちゃったと思うんだけど，彼にはそれがない。でしゃばらないけれどがんばる賢さが見えかくれしてて，すごい魅力になっている。なに考えてるのかな…ってつい気になってしまう不思議なキャラクターは，いそうでいない，彼の世界を既に作りつつあるというわけで，期待度5ッ星です。

そうそう，今度，松田聖子さんと共演するという事で，放送日を心待ちにしているさゆ鈴なのであります。ところで，彼のデビュー作はなんなのでしょう？詳しい事しってる方がいたら，ぜひ教えて下さい。ポスターもほしいんですけど，持っている方，いませんか？(こうゆうのって職権乱用？)

さて，次回は誰のこと書こうかな。お相手はミーハーさゆ鈴でした。バイバイ。

マイケルのレーベルMEMO²日記

一はじめまして，コナミレーベルのマイケル前沢です。表舞台に立つことを極力避けてきたボクですが，さゆ鈴に弱みをついに握られてしまい，それをネタに泣く泣くこのようなコラムを書かされることになってしまいました。立場上は一応上司にあたる訳ですが，彼女はCDにラジオにコラムにと一時の鈴木保奈美をも打ち落とす勢いで最近は「あ，これFAXしといてー」と声をかけても「ムッ，タレントの私に向かって，自分で行ってきたら，ホントにもう！」という冷たい視線を投げかけられ，辛い日々を送っている毎日です。そんなボクの唯一の楽しみといえば「ウィンビー」ちゃんとお茶をしばきにいって世間話をするくらいですが，まあ役得ということでウィンビーフリークの方お許しくださいネ。

さて，このコラムは何をする所かといいますと，ボクのサウンド開発秘話（昨年までやっていた）やCD制作こぼれ話，はたまた，身近にいる人（例えば，ウィンビーとか古川もとあき，さゆ鈴，早砂などなど）の事など本当のウラのウラをみなさんにコッソリお話しちゃおうカナという悪巧みコーナーにしょうと思っていますのが，もろもろの事情でおとり潰しになるかも知れません。　みなさんの熱烈な声援を受けて頑張ろうと思っていますのでよろしくお願いいたします。

それでは，まず第1回目ということで，時間もないので（ウルウル，実は締切があと50分しかなくてさゆ鈴に催促されているのです。そこでビシッとSEが……キャイン，やってます，書いてます。なんかCMであったなあ）手前味噌で申し訳ないけど自己紹介しちゃいます。許してね！

生まれは大阪吹田市，幼稚園からは東京育ちで大学卒業後はフラフラと音楽関係の仕事をやりつつのコンピュータ会社に就職してお給料を貰いながら勉強させていただき，数年前の大雪の日にふと目にしたB-ing（あのビーイングじゃないよ）に載っていたコナミの募集記事に惹かれて，関西に渡り，サウンドデザイナーとして数々のゲームの音を担当してきました。代表機種を挙げると『謎の扉』，『月風魔伝』，『グラディウスII (FC)』，『魂斗羅 (FC)』，『悪魔城伝説 (FC)』，『出たなツインビー』，『XEXEX』などなど他にもサポートを入れたら数え切れないくらいあるのですが，これらの開発秘話なども今後書いていきたいと思いますのでなんかリクエスト，質問等がありましたらお手紙下さい（コナミレーベル内のマイケル係りまで）。その後，念願のCD制作の仕事をすることができコナミレーベルの制作Dを基本に，あるときはプロモータに化け，はたまた，矩形波倶楽部／早砂部屋／さゆ鈴のお世話など幾つもの顔を持ち，早い話が何でもやっているのですが……。そんな中でも今の一押しがウィンビーちゃんです。さて来月号くらいにはビッグニュースを発表できるかも!?乞うご期待！それではまた来月までバイビー（ゴメンなさい古くて）!!!

NOVE通信

野邊ゲームデザイナーズアカデミー
〒156 東京都世田谷区船橋1-43-14
荒井コーポ3F
TEL03(3789)4449

今回は，読者から一番多かった疑問についてNOVEがお答えしようと思う。

題して，『ゲームシナリオって何だ？』です。

読者「では，何から書き始めればよいのですか？」

NOVE「まずは，動機を決めます。何を書きたいのか又，何故書くのかです。例えば，自分だけのオリジナルゲームが作りたいなどです」「次は，素材を探します。要は，材料を探すことです」「そして最後にテーマを決めます。これはこの作品を通して何が言いたいのか何を訴えたいのかを決めることです」「ここまでがまず初めにやらなくてはならないことです」

読者「次はどうするのですか？」

NOVE「次は，あらすじを書きます。時代はいつで登場人物はだれでなどをもり込んだものです」「そして，このあらすじに肉づけをして『起承転結』にします。これでストーリーを固めます」「ここまで完成したら今度は場面，場面の細かな部分を決めていきます」「そして次は，いよいよマップや，登場人物の細かい設定を行ないます。マップとは，登場人物（主に主人公）が行動する範囲を表わしたものです。登場人物の細かい設定とは性格や生いたちなどを細かく決めるものです」

NOVE「まだ他にもいろいろ作成しなくてはいけないものがたくさんありますが，この様にして作成したものを１冊にまとめたものをゲームシナリオといいます」

締め切り迫る！

今月末でグラフィックコンテストの応募は終了だよ！　みんな応募したかな？　まだ応募していない人は急いで応募してね。
必ず自分自身が描いた作品を送ってね。
待ってるよ。

電脳インフォメーション

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

VANTAN NEWS FILE／Apl in'93

さてさて、本格的に春らしくなってきたけど皆さんはいかがお過ごしかな？４月もまた年度の区切りということで、この誌面も今月から〝電脳インフォメーション・バンタンニューズファイル〟としてお送り致します。改めてヨロシク／

皆の中にも身の周りの環境が「オイオイ、マジかよ～」ってな具合に変わっちゃった人も多いんじゃないかな？これを機会に気分一新ガンバロウ／って人もかなりいるはず。気分を変える、気持ちを新たにして頑張るってことは大切なことだよね。そこで……／

何と我がバンタン電脳情報学院も来春から気分を一新するのであ～る。今回はその情報を簡単に、それでも一早く、皆さんにお届けしましょう。

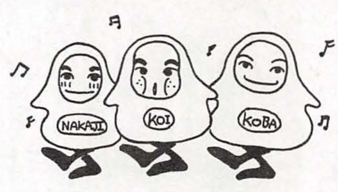
That's a Renewal **VANTAN**

ＦＩマシンの進歩は日進月歩。進化しないということは退化を意味する、と言われているけど、コンピューターの世界でも同じことが言える。いや、コンピューターの世界ではそれ以上なんだ。今日開発されたシステムが明日はもう時代遅れ、なんてことさえ起こりうる。その加速度ときたらＦＩマシンも簡単に抜き去ってしまう程だよね。（だいたい、ＦＩの進歩だってコンピューターがあればこそだしね…）

業界最先端を突っ走るバンタンがこの加速に遅れをとるわけには行かない!!ってんで、今回思いきって専攻やコースをリニューアルすることになったんだ。その時代に合ったカリキュラムでなきゃ、実戦でついて行けなくなるもんね。

ま、前置きはこれ位にして本題へ行こう／今回リニューアルするバンタンの専攻・コースは以下の通りだ／

これがリニューアルバンタンだ！



▶ゲームクリエイト専攻

———シナリオ・キャラクターデザインコース
ひとつのゲームができるまでの全体の流れを勉強しながら、シナリオやキャラのデザインをしていくのがこのコースなんだ。当然、創作に必要な感性も育てていくぞ／

———プログラムコース
デザイナーが表現したいことを忠実に具体化するのがプロ中のプロのプログラマー。デザイナーの意志を確実に読み取れる、感性豊かなオールマイティプログラマーを育てていくのだ／

▶コンピュータグラフィックス専攻

もうすっかりおなじみのＣＧ。ここでは本の表紙やＣＤジャケット・宣伝ポスターに至るまで、幅広く活躍できるＣＧのデザイナーを育てていく。マックIIciを一人で独占できちゃうのが特典。

▶マルチメディア専攻

———動画アニメーションコース
ここではＣＧでアニメーションを作っちゃう。もうセル画なんかじゃなく、ＣＧを動かして全く新しいアニメの方向性を探って行くんだ。人は彼等を〝デジタルアニメーター〟と呼ぶ。

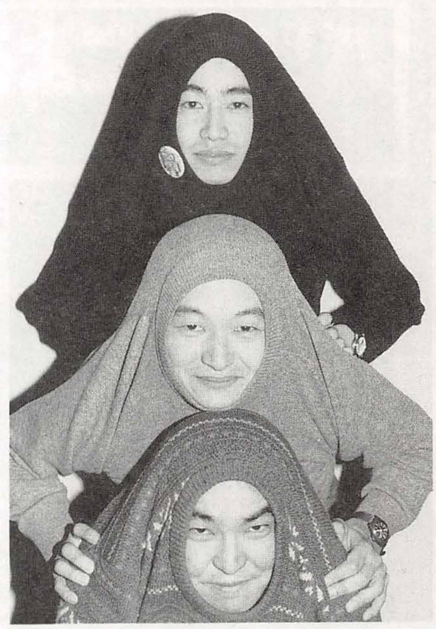
———映像クリエイトコース
アナログからデジタルまでかたっぱしからとりまぜて、コンピューターを通して新しい映像の世界をクリエイトしていくのがここ。果てはマルチメディアディレクターかハイパーメディアアーティストか!?

———デジタルサウンドコース
幅広く〝デジタルな音作り〟を研究しちゃう。ゲームに限ったことじゃないし本格的な楽曲作りも勉強するから、サウンドコンポーザーやデジタルミュージシャン等、マルチな〝音人間〟になれる／

以上、本当に簡単に説明してきたけど、なぁ～んとなくでもわかってもらえたかな？最大のポイントと言えばやっぱりマルチメディアコースだよね。最近はかなり取り上げられるようになってきたけど、「これがマルチメディアだ／」って言えるものはまだないんだよね、実際のところ。だけどこの分野は近い将来必ず重要になってくる。だからバンタンは見逃さない／

〝デジタル上で表現できるメディアの組合わせによって新しいコンピューターの可能性を開発し、将来こうしたフィールドで活躍できる人材を育成していく〟ってのが、バンタンのコンセプトなんだ。簡単に言っちゃえば、〝とにかく優秀な人材を育てるぞ～～!!ってこと。この辺のことはまた今度詳しく説明しましょう。

恐るべきバンタンの実態！



「でェ～たァ～～っ!!」どこからか山田康雄（昔流行ったＴＶジョッキーでお馴染み）の声が聞こえてきそうなこの写真。実はこの連中、バンタン電脳情報学院の企画スタッフなのだ!!（えっ!?バンタンって一体・・）しかもこの連中が入学受付を担当している!! !!もし君がバンタンに入学したいと思ったならば、まず最初にこの連中の学校説明を一対一で聞かなければならないのだ～!!この難関を突破できなければバンタンへの入学はありえない。バンタンへの道は思うより遠いのだよ。君はこの迫力に耐えられるか!?

『君達の挑戦を待っている／』(スタッフ一同)

ではここで三人のコメントをどうぞ……

上:〝並〟中島(お新香付)「★☾☺♪♡／」
中:〝大盛り〟小林「ファンレター受付中／」
下:〝特盛り〟鯉江「いっしょに遊ぼう／」

まぁそんなこんなのバンタン電脳情報学院だけど、興味があったら一度（一度と言わず二度三度…スタッフ一同）遊びに来てちょーだいませませ。

★臨時ニュースをお伝えします

今回の電脳インフォメーションはいかがだったかな？さて、このコーナーでは皆さんからのお手紙をお待ちしています。内容は、マイナーなゲームだけど実はこんな楽しみ方があるんだぜ、とか、レンジでゆで卵作ろうと思ったらローストチキンができた、とか、裏の畑でポチが鳴く、とか、バンタンって何？等々、スタッフへの脅迫状だってかまわないっ要するに何でもＯＫってこと／面白い面白くないはともかく、インパクトのある手紙はこの誌面で紹介させていただきます。宛先は下記、電脳インフォメーション係まで。沢山のお手紙お待ちしていま～す!!

それではまた来月まで、バァイバァ～イ!!

送り先：〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-1-8
TEL:03-3719-3511
バンタン電脳情報学院 マイコン係

速読能力開発システム

by アイシステム企画

パソコンによる驚異的システム完成！



鮮烈デビュー！

1時間の勉強で、10時間ぶんマスターしたいと思いませんか？
5分の立ち読みで、新書本1冊読んでみたいと思いませんか？
一生涯で読む本が10倍になったら、楽しみが増えると思いませんか？
一日でも早く、こんなことができたらいいなと思いませんか？

すべての問いは
速読能力開発システムで解決する！

「なるほど力がついてきた!!」といわせてみせます。
速読世界チャンピオンは1分間に100万語。100万語の超速読トレーニングもあるので、キミも世界チャンプに挑戦だ!!

あなたも「意識の時計」で文字を読んでるって知ってますか？

人はどんな読み方をするときも「意識の時計」が動いており、いくら早く読もうとしてもこの「意識の時計」の制約を受けています。

したがって、本を読み慣れている人でも1分間に1000から1200文字程度で、速くても2000文字が限界といわれています。

この「意識の時計」は何によって作られているのでしょうか？

それは、長年の習慣によって作られたもので、小学校での音読が大きな影響を与えています。黙読に移行して、多少速くはなりますが、人間の能力は環境に適応することにより養われるので、必要がない限り発達することはありません。

では、速読を要求する環境をコンピュータによって整えるとどうなるでしょうか？

実験では、このソフトのわずか30分のトレーニングで、分速1400文字から3200文字も読めるようになった人や、4週間のトレーニングで2万語をらくらく読めるようになった人もいます。トレーニングを始めれば、あなたもこのような成果を体験できます。

人間の脳には右脳と左脳があるのは知っていますね？

通常文字を読むときは、左脳を使って論理を組立ながら読んでいます。このソフトには通常トレーニングと超速読トレーニングとがあり、通常のトレーニングをすることにより左脳を強化し、能力を2倍から5倍、さらに10倍に向上させることができます。このソフトの目玉である超速読トレーニングは、左脳速読から右脳速読へコンピュータが無理なく自然に移行させるもので、1万語・2万語・5万語……と、驚異的なスピードで読める能力を手に入れることができます。

今までなかった速読のための総合システムです。

- ◆1/100秒まで計測可能な速読能力診断機能
- ◆脳波をコントロールするための集中力トレーニング
- ◆眼球の筋肉を速読用に強化する眼球運動トレーニング
- ◆文字から文字群読みへ移行させるブロック読みトレーニング
- ◆観察力と記憶力を強化する想起能力トレーニング
- ◆各サイズの本ごとに設定されたページめくりトレーニング
- ◆右脳速読へ移行させるための一括読みトレーニングと、1分間で最大400万文字の表示も備えた、超速読トレーニング

このシステムでみんなビックリ！

小学生は図書館をぺろりと平らげ、受験生は長文読解問題もラクラク、勉強の量も質も今までの8～10倍！ ビジネスマンは知的情報集収力の飛躍的増加をもたらし、知将の新兵器となってくれるでしょう。また、どんな人にとっても、一生の読書量を増加させてくれる大切な趣味のひとつとなるはずです。

製品構成
1、システムプログラムディスク　1枚
2、トレーニングデータディスク　5枚
3、操作説明書　1冊
4、想起能力トレーニング帳　1冊

経済・合理的価格（消費税別）
月々5～7万かかる速読塾に比べ、半永久的に自由に使え3万円。しかも家族全員で使えます。

対応パソコン
NEC PC-9801シリーズ
EPSON PC286/386シリーズ
MS-DOS Ver 2.1以降が必要。

あの時始めていれば今ごろは……とならないよう、時が経って忘れてしまう前にお電話を！
どうしようか迷っているあなた、絶対買いたくなる情報満載のカタログを無料進呈致します。

〈お申込方法〉電話・葉書・FAXでお届け先の住所、氏名、電話番号、使用する人の住所、氏名、年齢、使用FDサイズをお知らせ下さい。郵送します。受取時に、郵便配達の方に代金をお支払い下さい。未開封の返品は8日以内にお願いします。

〈あて先〉〒150 東京都渋谷区道玄坂1-15-3-521
アイシステム企画
速読能力開発システム係
電話03-3496-8638(9～18時)
FAX03-3780-2044(24時間)



ハッキリ、クッキリ鮮明画像

わん曲の画面にも取り付けOK！

一目良然 目に優しい科学のフィルター。

ゲームソフト開発チームも使っている
高性能TVフィルター

目が疲れない驚異の
ハイテクTVフィルター。
TVゲーム、パソコン、TV番組を
長時間楽しむキミに!!

パソコン・TVゲームから目を守る

ハイパーTVシールドFSIII

視力低下をSTOP!! その秘密は

1 紫外線を100%カット
テレビ画面から放射される視力低下の原因となる目に有害な紫外線を、画面から100%カット。

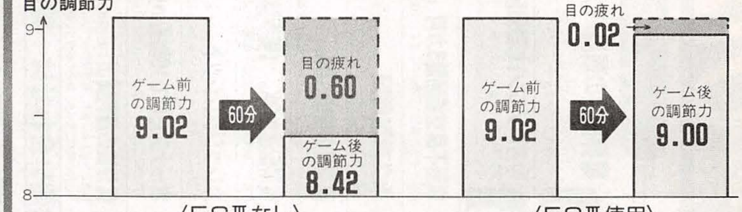
2 ギラギラ・チラツキをカット
目が痛くなるギラギラ・チラツキ・色のニジミを高性能特殊メタクリル樹脂の採用により大幅にカットすることに成功。

3 目が疲れない
上記有害光線をカットするので目が疲れず、近距離でも安心して鮮明画像でTVゲーム・パソコン・テレビ番組が楽しめる。

4 高得点が出る
小さな文字やかくれキャラが、はっきり見えるので目が疲れない。だからプログラムが楽に入力でき、ゲームでは高得点が出る。

こんなに違う、目の疲れ！

聖マリアンナ医科大学眼科測定



目のピントを合わせる力のことを調節力といいます。この調節力の変化を測定することによって、"目の疲れ"の度合がわかります。ゲームを60分連続して行なった場合、ハイパーTVシールドFSIIIを使用すると、調節力はほとんど低下せず、目の疲れもなく、「目を守る」役目を果たします。(被試験者5名の平均データより)

型名	14・15型用	18・19型用	20・21型用	24・25型用	26・27型用	28・29型用
記念価格	5,000円	6,000円	7,000円	8,000円	8,500円	9,000円

店頭で買えない人はハガキ・電話でお申し込み下さい。

★通信販売のみ
7日間無料使用OK！
効果なければ返品自由！

商品代金＋消費税＋送料600円を、商品到着後10日間以内に同封の払い込み用紙で郵便局からお振り込み下さい。返品の場合、返送料は自己負担でお願いします。

41円

〒577
大阪府東大阪市柏田西1・9・15
㈱サンクレスト
B4係

ハイパーTVシールドFSIIIを申し込みます
●型名（　　型用）
●郵便番号・住所
●氏名・印・年令
●電話番号

●電話注文
☎06(303)4152
㈱サンクレスト
受付時間AM9:00〜PM6:00

業界最長 新品パソコン5年保証

電話受付受付年中無休
平日 10:30〜19:30
日・祝 10:00〜19:00

お問い合わせ お申し込みは フリーダイヤル **0120-110-833**

24時間価格案内 03-3258-7910
お見積りのご依頼FAX 03-3253-4290
On-line FAX 03-3253-2244

ソフマップ超おすすめセット

NEC PC-9801BA/U2
On-line FAX No.10639# 注文No.
- PC-9801BA/U2
- PC-KM151
- MS-DOS5.0A
- MS-Windows 3.0B
- 3.5"FD×10

標準価格 ¥516,600 通販特価 **¥362,800**
¥1,100×84回 ボーナス ¥60,000×14回 / ¥11,600×36回 / ¥31,800×12回 月々¥1,100から

NEC PC-9801BA/U2
On-line FAX No.10639# 注文No.
- PC-9801BA/U2
- PC-KD1521
- PC-9872R
- MS-DOS3.3D
- 3.5"FD×10

標準価格 ¥440,400 通販特価 **¥298,000**
¥1,700×84回 ボーナス ¥40,000×14回 / ¥9,500×36回 / ¥26,100×12回 月々¥1,700から

NEC PC-9801BX/U2
On-line FAX No.10638# 注文No.
- PC-9801BX/U2
- PC-KD1521
- TN-98AN（マウス）
- MS-DOS 3.3D
- 3.5"FD×10

標準価格 ¥330,200 通販特価 **¥219,800**
¥1,200×84回 ボーナス ¥30,000×14回 / ¥7,000×36回 / ¥19,300×12回 月々¥1,200から

おすすめ!! NEC PC-9801BX/U2
On-line FAX No.10638# 注文No.
- PC-9801BX/U2
- XC-1498CII
- TN-98AN（マウス）
- 3.5"FD×10

標準価格 ¥337,600 通販特価 **¥199,800**
¥1,700×84回 ボーナス ¥20,000×14回 / ¥6,400×36回 / ¥17,500×12回 月々¥1,700から

EPSON PC-486P2
On-line FAX No.10626# 注文No.
- PC-486P2
- XC-1498CII
- PCMS2M（マウス）
- MS-DOS3.3
- 3.5"FD×10

標準価格 ¥407,400 通販特価 **¥2?9,800**
¥1,300×84回 ボーナス ¥30,000×14回 / ¥7,300×36回 / ¥20,100×12回 月々¥1,300から

NEC PC-9801Ap/U2
On-line FAX No.10644# 注文No.
- PC-9801Ap/U2
- PC-KM171
- PC-9821A-E01 フィンドウアクセラレータボード
- MS-DOS5.0A/MS-Windows 3.0B
- 3.5"FD×10

標準価格 ¥918,600 通販特価 **¥668,000**
¥5,400×84回 ボーナス ¥70,000×14回 / ¥21,500×36回 / ¥58,600×12回 月々¥5,400から

NEC PC-9821As/U2
On-line FAX No.10644# 注文No.
- PC-9821As/U2
- PC-KM151
- MS-DOS5.0A
- PC-9872R
- 3.5"FD×10

標準価格 ¥621,600 通販特価 **¥442,800**
¥1,600×84回 ボーナス ¥70,000×14回 / ¥14,200×36回 / ¥38,800×12回 月々¥1,600から

NEC PC-9821Ae/U2
On-line FAX No.10644# 注文No.
- PC-9821Ae/U2
- PC-KM151
- MS-DOS5.0A
- PC-9872R
- 3.5"FD×10

標準価格 ¥531,600 通販特価 **¥378,000**
¥1,300×84回 ボーナス ¥60,000×14回 / ¥12,100×36回 / ¥33,200×12回 月々¥1,300から

NEC PC-9821model S1
On-line FAX No.10045# 注文No.
- PC-9821model S1（マウス、キーボード、CD-ROM、MS-DOS付き）
- BLT-N80（内蔵HD）
- 3.5"FD×10

標準価格 ¥428,800 通販特価 **¥268,000**
¥1,600×84回 ボーナス ¥35,000×14回 / ¥8,600×36回 / ¥23,500×12回 月々¥1,600から

EPSON PC-486GR+
On-line FAX No. 注文No.
- PC-486GRP3
- CR-5500（ハイレゾモニター）
- PCMS2（マウス）
- MS-DOS3.3
- 3.5"FD×10

標準価格 ¥573,400 通販特価 **¥?68,000**
¥1,200×84回 ボーナス ¥60,000×14回 / ¥11,800×36回 / ¥32,300×12回 月々¥1,200から

NEC PC-9801NS/R
On-line FAX No.10053# 注文No.
- PC-9801NS/R
- BLT-N120（内蔵HD）
- BJ-15V
- AJ-280（プリンタケーブル）
- 3.5"FD×10

標準価格 ¥515,400 通販特価 **¥315,000**
¥1,100×84回 ボーナス ¥50,000×14回 / ¥10,100×36回 / ¥27,600×12回 月々¥1,100から

おすすめ!! NEC PC-9801NS/R
On-line FAX No.10053# 注文No.
- PC-9801NS/R
- BLT-N80（内蔵HD）
- MS-DOS3.3D
- 3.5"FD×10

標準価格 ¥408,600 通販特価 **¥268,000**
¥1,100×84回 ボーナス ¥40,000×14回 / ¥8,600×36回 / ¥23,500×12回 月々¥1,100から

NEC PC-9801NA/C
On-line FAX No.10046# 注文No.
- PC-9801NA/C
- BLT-N120（内蔵HD）
- MS-DOS3.3D
- 3.5"FD×10

標準価格 ¥638,600 通販特価 **¥409,800**
¥1,900×84回 ボーナス ¥60,000×14回 / ¥13,100×36回 / ¥35,900×12回 月々¥1,900から

NEC PC-9801NA
On-line FAX No.10046# 注文No.
- PC-9801NA
- BLT-N80（内蔵HD）
- MS-DOS3.3D
- 3.5"FD×10

標準価格 ¥468,600 通販特価 **¥269,800**
¥1,200×84回 ボーナス ¥40,000×14回 / ¥8,600×36回 / ¥23,600×12回 月々¥1,200から

EPSON PC-386NOTE-AR2
On-line FAX No.10625# 注文No.
- PC-386NOTE-AR2
- PACK-LA80（内蔵HD）
- MS-DOS3.3
- 3.5"FD×10

標準価格 ¥438,600 通販特価 **¥?44,800**
¥1,600×84回 ボーナス ¥30,000×14回 / ¥7,800×36回 / ¥21,500×12回 月々¥1,600から

Apple Computer Macintosh Centris 650
On-line FAX No.10669# 注文No.
- Macintosh Centris 650
- 8MB/230HD/CD-ROM
- Apple 13"Color RGB
- Apple キーボードII（J）
- 3.5"FD×10

標準価格 ¥745,800 通販特価 **¥488,000**
¥1,500×84回 ボーナス ¥80,000×14回 / ¥15,700×36回 / ¥42,800×12回 月々¥1,500から

Apple Computer Macintosh LCIII
On-line FAX No.10667# 注文No.
- Macintosh LCIII
- 4MB/80HD
- Apple 13"Color RGB
- Apple キーボードII（J）
- 3.5"FD×10

標準価格 ¥635,800 通販特価 **¥279,800**
¥1,300×84回 ボーナス ¥40,000×14回 / ¥9,[illegible]×36回 / ¥24,[illegible]×12回 月々¥1,300から

SusTeen WinMaster 486DX/33
On-line FAX No. 注文No.
- WinMaster 486DX/33
- DR-DOS6.0V
- 106日本語キーボード
- TX-T1433AG1（14"マルチスキャンモニタ）

通販特価 **¥347,800**
¥1,700×84回 ボーナス ¥50,000×14回 / ¥11,100×36回 / ¥30,500×12回 月々¥1,700から

FUJITSU FM TOWNSII HR20
On-line FAX No.10628# 注文No.
- FM TOWNSII HR20
- FMT-DP5351
- FMT-KB107
- 3.5"FD×10

標準価格 ¥498,800 通販特価 **¥?18,000**
¥1,200×84回 ボーナス ¥50,000×14回 / ¥10,200×36回 / ¥27,900×12回 月々¥1,200から

SHARP X68030（CZ-500C）
On-line FAX No.10734# 注文No.
- X68030（CZ-500C）
- CZ-614D
- CZ-8NJ2（ジョイパット）
- 5"FD×10

標準価格 ¥558,300 **¥通販特価**
¥ 特価×84回 / ¥ 特価×36回 / ¥ 特価×12回

支払い回数（回）	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60	66	72	78	84
他社金利（%）	2.5	3.5	4.5	—	6.0	—	—	—	12.5	—	12.5	—	23	—	29.5	—	38	—	45.5
ソフマップ金利（%）	2.5	2.9	3.9	4.9	5.4	8.4	10.4	10.9	11.4	15.4	15.9	19.9	20.9	25.9	26.9	32.9	34.9	38.9	41.9

※掲載の価格は、店頭と異なる場合がございます。※価格は変動することがございます。最新の価格は、お電話にてお問合わせください。

あなただけの特別セットをお作りします。by 古俣

ソフマップ 新品5年保証
ソフマップ 中古1年保証
ソフマップ 永久買取
ソフマップ 初期不良3か月保証

JADMA 社団法人 日本通信販売協会会員

TV 日本テレビ・TBS・フジテレビ テレビ朝日・テレビ東京・テレビ大阪・関西テレビ・朝日放送系列でCM放映!!

店長のおすすめ

今月のおすすめは、**新入学シーズン**にはもってこいの**格安入門セット**。シンプルなスタンダードセットから、将来安心のプロ仕様まで。**合格祝いにねだってみては?!**

店長

通販専用電話 お問い合わせ お申し込みは **0120-110-833**

発送と修理
商品発送 0120-080-113
故障・修理 0120-110-292

振込先 三和銀行 秋葉原支店 (普)1012131 口座名義(株)ソフマップ

パソコン買うなら 株式会社ソフマップ

〒101 東京都千代田区外神田3-14-10 ソフマップビル
〒556 大阪市浪速区日本橋5-6-22 ソフマップビル

ソフマップなら満足できる!!

各種ゲームソフト高額買取中!!

ソフトコーナー　X-1・FM-77ソフトも高額買取中

最高定価の50%買取り、掲載されていないソフトもジャンジャン買取ります。

店頭にて高額買取中!!
- PC-9801・PC-386/286
- X68000・FM TOWNS・AMIGA
- Mac・IBM・各種TVゲームetc.

F-29リタリエイター (PC-9801)	機甲師団 II (PC-9801)	卒業～グラデュエーション～ (PC-9801)	元朝秘史 (PC-8801)	ファイナルファイト (X68000)	石見銀山殺人事件 (FM-TOWNS)	らんま1/2飛竜伝説 (MSX2/2+)
買取金額 ¥5,000	買取金額 ¥4,000	買取金額 ¥4,000	買取金額 ¥3,500	買取金額 ¥3,000	買取金額 ¥4,000	買取金額 ¥4,500 高額買取OK!!

パソコンに関する書籍・各種ゲーム機・etcも高額買取実施中!!

PC-9801/286

商品名	買取金額
●アーリーキングダム	¥3,500
●アマランス2	¥3,000
●アラスカンマラミュート	¥3,000
●囲碁III	¥4,500
●WOLF PACK～ウルフパック～	¥3,500
●ヴェインドリーム 2	¥4,000
●AI囲碁III	¥5,500
●A列車で行こうIII HDパック	¥4,000
●F-19ステルスファイター	¥3,500
●F-29リタリエイター	¥5,000
●M-1タンクプラトーン	¥4,000
●エアーマネージメント	¥4,500
●エルヴァイラ	¥4,000
●エルヴス	¥3,000
●永世名人III	¥3,800
●オメガ～OMEGA～	¥4,000
●ガンダムアドバンスドオペレーション	¥3,000
●風 スローダウン	¥3,500
●CASTLES	¥3,000
●キャプテンハーロック	¥3,500
●機甲師団II	¥4,000
●極～きわめ～	¥5,500
●銀河英雄伝説III	¥5,000
●クイズdeグランプリ	¥2,500
●クムドールの剣	¥4,000
●クラシックロード1	¥4,000
●グランプリサーカス 2	¥3,000
●グロスドイッチュラント	¥4,000
●GAGE～ゲージ～	¥3,000
●元朝秘史	¥3,500
●ゴッズ	¥3,500
●コマンドH.Q	¥3,000
●轟II	¥4,000
●財閥銀行	¥4,500
●三国志III	¥3,500
●シヴィライゼーション	¥4,000
●将棋	¥4,500
●将棋～聖天～	¥6,000
●将棋初段一直線	¥5,500
●雀皇登龍門II	¥4,000
●雀豪III	¥4,000
●SUPER野球道	¥3,500
●スーパー上海 ドラゴンズアイ	¥3,000
●ソードダンサー	¥2,500
●卒業～グラデュエーション～	¥4,000
●太閤立志伝	¥3,000
●大戦略IV	¥3,500
●大戦略マルチエディタ	¥2,000
●地球防衛少女イコちゃん	¥4,000
●ティラムバラム	¥3,500
●提督の決断	¥3,000
●天舞 満漢全席	¥4,000
●ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	¥3,000
●ドラゴン創世紀	¥4,500
●投資競馬	¥4,500
●ネクタリス	¥2,500
●バーズテイルIII	¥3,000
●BIG HONOUR～ビッグオーナー～	¥3,500
●FEED～フィード～	¥4,500
●ファイヤーアームズ	¥3,500
●フィフス・エレメント	¥3,500
●フリーウィル	¥3,000
●プリンセスメーカー	¥4,000
●プレゼンス	¥3,500
●ペブルビーチの波濤	¥5,000
●ポップルメイル	¥2,500
●マイト&マジックIII	¥2,500
●魔京伝	¥3,000
●ミスタープロ野球パーフェクト	¥4,000
●ムーンミスト	¥2,500
●森田将棋II	¥3,500
●山科けいすけのSENGOKU	¥3,000
●ヨーロッパ戦線	¥3,500
●リーディングカンパニー	¥3,000
●レイルロードタイクーン	¥3,000
●レジオナルパワーII	¥2,500

98アダルト

商品名	買取金額
●アリスの館2	¥1,000
●イマージュ	¥2,500
●KISS～キス～	¥3,000
●ギディー2	¥2,500
●キャルII	¥2,500
●きゃんきゃんバニー・プリミエール	¥2,000
●君だけに愛を	¥3,000
●クイズ番長	¥2,500
●コズミックサイコ	¥3,000
●国立機動部隊Rips V	¥2,500
●シャルム	¥2,500
●ジョーカー	¥2,500
●雀OH!クエスト	¥2,500
●雀ジャカ雀	¥2,500
●スウィートエンジェル	¥2,000
●DEJA2	¥2,000
●テセラ	¥2,000
●DOR(ドア)2	¥2,000
●ドラゴンピンク	¥2,000
●闘神都市	¥2,000
●はっちゃけあやよIII	¥2,500
●バトルスキンパニック	¥2,000
●101回目のアプローチショット	¥2,500
●ピュア2	¥2,500
●ビーナスキャンペーン	¥3,500
●プレミアム	¥2,500
●ポッキー2	¥2,000
●星の砂物語2	¥2,500
●煩悩予備校2	¥2,500
●My eyes～マイ アイズ～	¥2,500
●マーシャルエイジ	¥2,500
●まゆみ	¥1,500
●魔法少女りな	¥2,000
●麻雀王伝説	¥3,000
●満開電飾 2	¥3,500
●やんやんのクイズいっちょまえ	¥2,000
●48夜物語	¥2,000
●妖獣倶楽部カスタム	¥2,000

PC-8801

商品名	買取金額
●ウィザードリィI	¥1,500
●ウィザードリィII	¥1,500
●ウイザードリィIII	¥2,000
●ウィザードリィIV	¥2,500
●ウィザードリィV	¥3,000
●ヴェインドリーム	¥1,500
●エメラルドドラゴン	¥ 500
●英雄伝説II	¥3,000
●ガゼルの塔	¥2,000
●ガンシップ	¥2,000
●ガンダムタクティカルオペレーション	¥2,500
●ガンダムタクティカルオペレーションマップ	¥1,000
●キサナ	¥2,500
●きゃんきゃんバニースピリッツ	¥3,000
●キングブリーダー	¥1,000
●銀河英雄伝説II DX set	¥2,000
●元朝秘史	¥3,500
●コズミックサイコ	¥3,000
●琥珀色の遺言	¥1,000
●ジーザスII	¥1,500
●上海 2	¥1,500
●スナッチャー	¥2,500
●提督の決断	¥2,500
●電脳学園	¥1,500
●電脳学園II	¥2,500
●電脳学園III	¥2,000
●信長の野望～武将風雲録～	¥1,000
●バーズテイル	¥1,500
●はっちゃけあやよさん 2	¥1,500
●バトルスキンパニック	¥3,000
●ファーラの時結界	¥2,000
●ファングス	¥2,500
●ぽっぷるめいる	¥2,500
●ヨーロッパ戦線	¥3,500
●ラプラスの魔	¥1,500
●ランス	¥2,500
●ランスII	¥2,000
●私をゴルフに連れてって	¥2,000

X68000

商品名	買取金額
●アリスの館 2	¥1,500
●エイリアンシンドローム	¥1,500
●OVER TAKE	¥3,000
●ガンダム クラシックオペレーション	¥2,500
●キャノンサイト	¥1,000
●クインティアロード	¥2,500
●グラディウスII	¥2,000
●苦胃頭捕物帳	¥1,500
●サイレントメビウス	¥1,500
●三国志III	¥3,500
●JOSHUA(ジョシュア)	¥1,500
●ジェノサイド2	¥1,500
●シムアース	¥2,000
●シュヴァルツシルト	¥1,000
●シュートレンジ	¥2,000
●SUPER D.P.S	¥2,000
●スターウォーズ	¥1,500
●太閤立志伝	¥3,000
●DEJA2	¥2,000
●デッドアッシュ	¥1,500
●出たな!ツインビー	¥1,500
●ドラゴン オブ フレイム	¥2,500
●ドラゴンストライク	¥2,000
●バトルテック	¥2,500
●パロディウスだ!	¥1,500
●ファイナルファイト	¥2,500
●ファランクス	¥1,000
●ふしぎの海のナディア	¥4,000
●プレミアム	¥2,000
●ポピュラスII	¥2,500
●ボンバーマン	¥3,000
●星の砂物語 2	¥2,000
●マスターオブモンスターズII	¥1,000
●麻雀幻想曲	¥2,000
●メルヘンメイズ	¥1,500
●ヨーロッパ戦線	¥3,000
●ライジングサン	¥2,500
●リーディングカンパニー	¥ 3000

FM-Towns

商品名	買取金額
●AYA～アヤ～	¥2,000
●アリスの館2	¥1,500
●石見銀山殺人事件	¥4,000
●ウルティマV	¥3,500
●エアーマネージメント	¥4,000
●オルゴール	¥2,500
●ガンダムハイパークラシックオペレーション	¥3,500
●ガンダムハイパーデザートオペレーション	¥3,500
●KIGEN	¥2,500
●銀河英雄伝説II DX+Towns SP	¥3,500
●サイレントメビウス	¥4,000
●三国志III	¥5,000
●ジョーカー	¥2,500
●SUPER D.P.S	¥2,000
●スーパーコレクション	¥4,000
●スーパーリアル麻雀	¥3,500
●スザク	¥4,500
●ゼロ	¥1,500
●続ダンジョンマスター	¥1,500
●太閤立志伝	¥3,500
●D-AGAIN	¥1,500
●DEJA2	¥3,000
●デュエルターゲット	¥1,500
●信長の野望～武将風雲録～	¥3,000
●遥かなるオーガスタ	¥2,500
●ビッグオナー	¥4,000
●プレミアム	¥2,500
●星の砂物語	¥2,000
●星の砂物語2	¥2,500
●メモリーズ	¥1,500
●メリーゴーランド	¥1,500
●モンキーアイランド	¥3,200
●リンケージ	¥3,000
●レジオナルパワーII	¥3,000
●レッサーメルン	¥3,500
●F-29リタリエイター	¥4,000
●ダイヤモンドプレイヤーズ	¥4,500
●ワイアット	¥3,500

MSX2/2+

商品名	買取金額
●ウィザードリィーIII	¥2,000
●ELLE～エル～	¥1,500
●F-1 3Dスピリッツ	¥2,000
●FMパナアミューズメントカートリッジ	¥5,000
●君だけに愛を	¥2,000
●SDスナッチャー	¥3,000
●ガゼルの塔	¥1,500
●ガチャポン戦士2	¥2,000
●ガンシップ	¥1,500
●キャルII	¥2,000
●きゃんきゃんバニースピリッツ	¥2,000
●銀河英雄伝説II DX+set	¥1,000
●グラディウスII	¥1,500
●幻影都市 ILLUSION CITY	¥2,000
●コズミックサイコ	¥2,000
●コンチネンタル	¥1,500
●シュヴァルツシルトII	¥1,500
●ジョーカー2	¥1,500
●スウィートエモーション	¥2,000
●スーパーバトルスキンパニック	¥1,500
●スペースマンボー	¥1,500
●戦国ソーサリアン	¥2,000
●卒業写真	¥2,000
●提督の決断	¥2,500
●電脳学園3	¥2,000
●ドラゴンナイトII	¥2,000
●闘神都市	¥2,000
●信長の野望 武将風雲録	¥1,500
●パロディウス	¥2,000
●ファイナルファンタジー	¥2,000
●フリートコマンダーII	¥2,000
●プリンセスメーカ	¥4,500
●ポッキー2	¥2,000
●魔導物語1-2-3	¥2,500
●ヨーロッパ戦線	¥4,500
●らんま1/2 飛竜伝説	¥4,500
●龍の花園	¥2,500
●ロボクラッシュ	¥2,500

㊟箱、及びマニュアルのないパソコンソフトは、買取りできません。

●商品をお送りになられて10日以内に当社より査定の連絡がない場合はご面倒ですがお電話を下さい。

電話加入権販売中!!

本店5F UNIXセンターにて取扱中! TEL.03-3253-3599
＊手続きの際は身分証明書及び印鑑が必要です。

電話機、FAX、モデムをこれから取付けようとしている方へ!
ソフマップで購入すればこんなにお得!!

N社¥72,800.M社¥72,800 **当社¥68,000**

- ●受信のみの取扱いも行っております。
- ●面倒な手続きは全て代行します。
- ●月々、わづかな金額でお支払のクレジットもOK!
- ●土曜、日曜、祝日もお申し込みOK!

加入権+モデムおすすめセット 電話加入権+MC24PA5		加入権+FAXおすすめセット 電話加入権+MC24PA5	
＊12回払い	＊36回払い	＊12回払い	＊36回払い
頭金¥10,000	頭金¥10,000	頭金¥10,000	頭金¥0
初回¥8,013	初回¥5,517	初回¥9,959	初回¥5,785
月々¥6,900×11回	月々¥2,500×35回	月々¥6,800×11回	月々¥3,900×35回

まだまだあるNTT DDIサービス受付中!!

各種商品の料金一覧表

メーカー	商品名	月額使用料	工事費
NTT	プッシュ回線	¥390	¥2,000
NTT	キャッチホン	¥300	不要
NTT	転送でんわ	¥1,500	不要
NTT	クレジット通話	¥1,000	不要
DDI	市外電話サービス0077	通話料のみ	¥2,000*

休止中又は不要な加入権は *NTT局内登録費高額にて買取いたします。

電話加入権のお問い合わせは電話課TEL03-3253-0998



ご希望日をお聞かせください。
お宅までお伺いします。

東京移動買取センター ♪03-3253-0558 FAX.03-3253-9589

大阪移動買取センター ♪06-634-9481 FAX.06-634-0886

グレードUP!!
どこよりも高く下取り交換します!!

お申し込み方法!

1. 出張買取ご利用の場合

今すぐ、ご一報ください!

お申し込み電話　東京♪03-3253-0558　大阪♪06-634-9481

お客さまのご都合に合わせて、係員が直接品物を取りにお伺い致します。(東京・大阪近郊)
- ・お支払いは、品物査定後、銀行振込または現金書留でさせていただきます。

個人・法人どちらもOK!少量でも多量でも構いません。下取交換ご希望の方、係員が直接品物を引取りにお伺い致します。(東京・大阪近郊)
- ・期日指定は、お客様のご自由!ご都合にあわせてお申し込み下さい。
- ・品物は、1点からでも結構です。(ハードのみ)

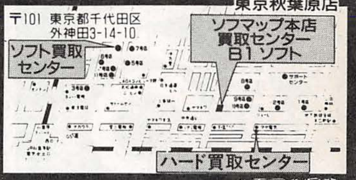
2. 直接、店頭にお持ちになる場合

査定後、その場で現金をお支払い致します。身分証明書(免許証・保険証・学生証etc)と印鑑(個人印)が必要です。(高校生以下の方は、親の同意書も必要です。)

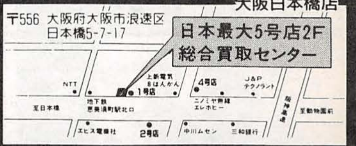
高く売る方法!

1. マニュアル、システム等の付属品も忘れずにお持ち下さい!
1. お売りになる前に、汚れなど落としてきれいにして下さい!
1. お客様が売りたくなった時がずばり高値です!(早ければ早いほど、きれいならきれいなほど、高値で売れます。)
1. 下取交換にすれば、さらに高く売れます!
1. 最後にソフマップで売るのが高く売る方法です
- ・さらに、ソフマップ保証書があればもっと高く売れます。

東京秋葉原店
〒101 東京都千代田区外神田3-14-10



大阪日本橋店
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋5-7-17

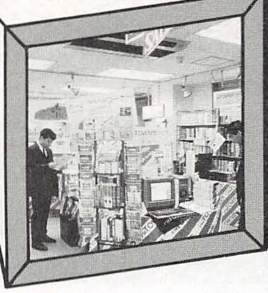


店頭での営業時間は、お電話にてご確認下さい。

●通信販売受付時間/年中無休
●平日AM10:30～PM7:30 ●日・祝日AM10:00～PM7:00

通信買取専用電話	0120-110-994
通信下取専用電話	0120-110-833
中古通信販売専用	0120-114-809
東京ハード買取センター	♪03-3253-0828
東京本店ソフト買取	♪03-3253-3099
東京第2ソフト買取	♪03-3253-0827
大阪ハード買取専用	♪06-634-9480
大阪ソフト買取専用	♪06-634-5822

パソコン売るなら
株式会社ソフマップ®



FM-TOWNS販売実績日本1ショップのFM-LAB

FM TOWNS／FM R

●富士通パソコン本体、オプションのほとんど全てを！ ●ビジネス・ゲームソフト

超特別目玉品

FM TOWNSⅡ HR基本セットⅠ

新登場

●本体　FMTW2HR20（486マシン・FDDモデル）…定価￥328,000
●ディスプレイ　FMT-DP5351（トリニトロン0.38ピッチ）‥定価￥89,800
●キーボード　FMT-KB107/207（テンキー付）……定価￥30,000

■基本セット計　……￥447,800

▼

ビッグプレゼント付

最前線大特価

★HR20（FDDモデル）▶HR100（100MBHDD内蔵モデル）…￥64,000UP
★HR20（FDDモデル）▶HR200（200MBHDD内蔵モデル）￥112,000UP



クレジット大歓迎

限定品につき〈売切御免！〉

◆TOWNS HR.CX対応内蔵ハードディスク	本体を一緒にご購入した場合の超特別価格
・一流メーカー100MB	￥ 24,800
・一流メーカー140MB	￥ 34,800
・一流メーカー210MB	￥ 66,800

◆TOWNS/FMR全機種対応外付ハードディスク	本体を一緒にご購入した場合の超特別価格
・一流メーカー100MB	￥ 34,800
・一流メーカー140MB	￥ 39,800
・一流メーカー210MB	￥ 71,800
・一流メーカー500MB	￥135,800

◆TOWNS/FMR/X68000/MAC/PC98対応MO	本体を一緒にご購入した場合の超特別価格
・3.5インチ MO（本体のみ、1ドライブ使用30MS高速タイプ）※接続ケーブル、ターミネイタ、デバイスドライバソフト別売	￥124,800

FM TOWNS マーティー MARTY

新登場

低価格パソコン戦争に終止符！

あのマルチメディアパソコンFMTOWNSシリーズに新たに弟分の「マーティー」がリリースされました。

ご家庭のテレビチャンネルに、パソコンが加わります！

マーティーの特長

●電源を入れるだけでメニューが立ち上がり、CD-ROMを入れるだけでソフトが立ち上がります。

従来のFM TOWNS対応のTOWNS OS上のソフトがほとんど使えます。（注：一部除く）

●CPUは386SX相当。CD-ROMドライブおよび3.5インチFDDドライブを搭載。
●ご家庭のテレビに接続するだけで、テレビがパソコンに早変わり！
●オプションでマウス、キーボードも接続できます。

定価￥98,000
▼
お値段はTELにて！



Martyお買上げのお客様にもれなくマウスプレゼント！

クレジット金利表

均等払い回数	1回	12回	18回	24回	36回	48回
金利	0%	4.5%	9.5%	12%	20%	27.5%

★夏のボーナス一括払い（6月末or7月末）金利2%！
★夏・冬のボーナス2回払い、金利4.5%

FM TOWNSⅡ UR20

新登場　ビッグプレゼント付　クレジット大歓迎



●FM TOWNSⅡ UR20（486SX）…￥288,000
●FMT-KB101A/202A……￥ 10,000

■定価合計￥298,000

▶**最前線大特価！**（TELにて）

FM TOWNSⅡ HR200相当 HR200仕様基本セット

29%OFF　クレジット大歓迎　ビッグプレゼント付　ソフトクリエイト推奨



●FMTW2HR20（FDDモデル）……………￥328,000
●FMT-DP5351（トリニトロン0.38mmピッチ）……￥ 89,800
●FMT-KB107/207（テンキー付）……￥ 30,000
●NT-210TWi（ニューテック製内蔵型210MB HDD）……￥ 99,800
●フリーウェアコレクションVorソフトウェアコンテストⅡ……￥ 2,500
●観月ありさオリジナルテレカ……￥ 800

■定価合計￥550,100▶**最前線大特価￥378,000**

本体購入のお客様に限り夏のボーナス一括払いOK。金利2%！

★ 今、米国ではWINDOWSの対応でないソフトは、ソフトでないとまで言われております。遅くても1年後には、WINDOWS主流の時代になると、いわれております。友達に先がけ快適なWINDOWS環境を作りましょう。★

ゲキッパヤ 上級者向WINDOWS激早セット！

33%OFF

※注：このセット組では、周波数が15KMHzのゲームソフトやビデオカードは表示いたしません。



●本体 FM TW2HR20（486SX20MHz）…￥328,000●CRT MF5517J（飯山電機製17インチ高解像度ディスプレイ24K～57K対応）…￥218,000 ●キーボード FMT-KB107or207（テンキー付キーボード）…￥30,000●内蔵HDD NT-210TWi（ニューテック製内蔵型210MB HDD 15MS）‥￥98,000 ●オーバードライブプロセッサカード FMT-361（TOWNS用ODP）…￥89,800 ●アクセラレータボードHV1-T（八戸ファーム製1024×768×480、1677万色中256色）…￥98,000 ●増設メモリーHM-V08TA（八戸ファーム製、純正チップ使用8MB増設RAM）…￥39,800

■定価合計……￥901,600

最前線超大特価￥580,800

上級者向激早セットⅡ

41%OFF



●CRT MF5517J（飯山電機製17インチ高解像度ディスプレイ・24K～57K対応）……￥218,000
●アクセラレータボードHV1-T（八戸ファーム製1024×768×480 1677万色中256色）……￥98,000

■定価合計……￥316,000

最前線超大特価￥179,800

クレジット価格一覧表（1回当り）

	6回（2%）	10回（4%）	12回（4.5%）	18回（9.5%）
HR20+DP5351+KB107/207	￥52,300	￥32,000	￥26,800	￥18,700
HR20+DP5361+KB107/207	￥58,100	￥36,600	￥30,600	￥21,400
HR100+DP5351+KB107/207	￥61,800	￥37,800	￥31,600	￥22,100
HR100+DP5361+KB107/207	￥67,500	￥41,200	￥34,500	￥24,100
HR200+DP5351+KB107/207	￥68,800	￥42,100	￥35,200	￥24,600
HR200+DP5361+KB107/207	￥74,400	￥45,500	￥38,100	￥26,600
UR20+KB101A+202A	￥38,000	￥23,100	￥19,400	￥13,500
UR20+KB107/207	￥40,400	￥24,700	￥20,700	￥14,400
UR80+KB101A/202A	￥46,900	￥28,700	￥24,000	￥16,700
UR80+KB107/207	￥40,400	￥30,200	￥25,300	￥17,700
UX20+KB101A/202A	￥23,400	￥14,300	￥12,000	￥ 8,400
UX20+KB107/207	￥26,000	￥15,900	￥13,300	￥ 9,300

FM TOWNSシリーズ（Marty含む）をお買上げのお客様に限り、下記ソフトがなんと50%OFF!!

ゲームソフト　●アフターバーナーⅢ（シューティングゲーム）定価￥10,800 ●ギャラクシィーフォースⅡ（シューティングゲーム）定価￥9,800●ターボアウトラン（アクションゲーム）定価￥9,800

ホームユースソフト　●くらしの達人（家計簿、スケジュール、住所録、健康の記録、メモ、お料理レシピ）定価￥9,000

教育ソフト　●HNH続基礎英語①～③定価￥12,800 ●マイフェアレディCANシリーズ①～④定価￥18,000 ●丸暗記英単語①～③定価￥14,000●日本の歴史、維新、貴族、古代　定価各￥7,800●漢詩の世界 定価￥18,000●平家物語上・下　定価各￥18,000

Martyキャンペーン　TOWNSユーザーで新たにMartyをお買い上げのお客様に限り（要保証書）ソフトクリエイトよりビッグなプレゼントを差し上げます。詳しくはTELにて！

電脳ウィークinソフトクリエイトFM-LAB

限界への挑戦 PartⅡ　低価格パソコン戦争につき最前線フェアー

3月1日(月)～4月30日(金) ★期間中無休

★期間中に限りビッグプレゼント！（マーティー除く）
①1万円相当のお好きなソフト
②ソフトウェアコンテスト作品集Ⅱ
③観月ありさオリジナルテレカ

ビッグプレゼント

FM TOWNSⅡ UX20大処分 限定30台

ビッグプレゼント付　クレジット大歓迎



●FMTW2UX20……定価￥288,000
●FMT-416……定価￥ 38,800
●FMT-KB101A/202A・定価￥ 10,000

処分価格につき大幅プライスダウン
▶￥1?8,000

当店はTOWNSのコンサルティング販売を提唱いたします。
コンサルティング無料！

●パソコンは初めてという方からパワーユーザー、学校法人、企業法人まで、すべてのニーズに応じてセット組のお手伝いをさせていただきます。
●お気軽にお電話またはFAXにてご相談ください。また、当広告誌上では当店推奨の売れ筋ハード&ソフトを掲載しています。

(ソフトクリエイト)におまかせください。
のFM-LAB
のほとんど全てを! 展示!!特売!!即納!!

超低金利システム開始!
例 12回払い 4.5% 本体ご購入者に限る

全セット組共通
★FMT-DP5351(トリニトロン管・マスクピッチ0.38mm)▶FMT-DP5361(トリニトロン管・マスクピッチ0.26mm)¥36.000up
★FMT-DP5351(トリニトロン管・マスクピッチ0.38mm)▶FMT-DP533(ブラウン管・マスクピッチ0.39mm)¥16.000DOWN
★FMTKB101A又は202A(テンキー無し)からFMT-KB107又は207(テンキー付)に変更の場合¥15.000UP.

FM-TOWNSの全国無料出張修理致します!

☆無料見積りサービスをご利用ください!(連絡先の電話番号を明記の上、ハガキまたはFAXでお申込みください。)

FM TOWNSグレードアップキャンペーン
●TOWNS モデル2▶HR20…¥203,000●TOWNS モデル2F▶HR20…¥191,000●TOWNS モデル20F▶HR20…¥171,000●TOWNS モデルCX20▶HR20…¥166,000●TOWNS モデルUX20▶HR20+DP5351…¥223,000

MS-WINDOWS-MME超お買い得セット
●エニックス100MBハードディスク●I/Oデータ製2MB増設RAM ●MS-WINDOWS-MME●MS-DOS Ver3基本ソフト▶超大特価¥78,000

HARD DISK
ハードディスク選択の基準はなんといっても信頼性!
■ニュー・モッキンバード・(TOWNS専用・信頼度No.1)
●HD-J130(130MB)定価¥148,000 ▶¥59,800
●テクサ製170MB外付HDD PH-170 ¥99,800▶¥72,800
◆ソフトクリエイト推奨 ニューテック210MBハードディスク
新製品 ●TOWNSカラー NT-210TW or210FM メーカー3年保証
・シークタイム15ms 転送速度15MB/s
・冷却ファン付・キャッシュメモリ 64KB超小型、軽量ボディ
定価¥108,000▶大特価¥79,800

HD目玉品フェア
限定50台 ●一流メーカー外付100MBハードディスク(19MS) ¥118,000▶¥39,800
限定50台 ●一流メーカーTOWNS用100MB内蔵HD(20F以降対応) ¥118,000▶¥29,800
限定50台 ●ニューテック製内蔵 210MBハードディスク(15MS)(HR・HGシリーズ対応) ¥99,800▶¥74,800
限定50台 ●ニューテック500MBハードディスクNT-500TW…▶¥154,000

新登場!ハードディスク
●システムサコム製200MB内蔵HD HD-L200T ………定価¥98,000▶大特価¥79,800
●システムサコム製200MB外付HD HD-K200 …………定価¥118,000▶大特価¥89,800

PRINTER
●今、プリンターをお買い上げの方にTOWNS用ケーブルプレゼント!
◆新製品 富士通純正インクジェットプリンター8(FMJP-101G) 定価 ……………¥79,800▶超特価
◆新製品
●48ドットカラー高速熱転写プリンター FMPR-221G
・漢字165文字/秒 80桁 48×48ドット
・オプション品カットシートフィーダ、ハガキフィーダ
標準価格¥120,000▶電脳最前戦特価¥89,800
●カラーインクジェットプリンターFMJP-211
・漢字113文字/秒 114桁 48×48ドット
・シリアルバブルジェット方式
標準価格¥398,000▶電脳最前戦特価¥298,000
●FMPR204B(80ケタ・カラー) 定価 ……………¥80,000▶特価¥44,000
※上記プリンターをお買い上げの方プリンターケーブル¥3,000
◆新製品・48ドット、ジョイライターFP-150FX 定価 ……………¥59,800▶大特価¥39,800
●エプソンAP-700、48ドット熱転写カラープリンター(カットシートフィーダー付・ESC/P対応ソフトのみ) 定価 ……………¥79,800▶¥63,800
★全商品カットシートフィーダー取り扱っております。

M.O(3.5インチ光磁気ディスクユニット)
●FMPD-211GA(ケーブル付)…¥298,000▶特価¥218,000
●ロジテックLMD-300(ケーブル付)…¥205,000▶特価¥158,000
●ニューテックNTMO-130(ケーブル付) 定価¥205,000▶大特価¥154,000
●127MBカートリッジ ……………¥6,900▶¥5,500

周辺、目玉&新製品情報
限定100台 早い者勝ち!
●コパル製3.5インチ外付MO 日本一高速タイプ! ●FILO(ファイロ)タウンズカラー使用 ●富士通ドライブ(30MS/3600rpm)使用 ●キャッシュ256KB●定価¥178,000▶大特価¥139,800(ケーブル・ターミネイタ付)
●FM/98用デバイスソフト定価¥15,000▶¥12,800
●メディア(フォーマット済) 定価¥6,800▶¥5,500

増設RAM
八 戸●HM-V04TA ……………¥19,800▶¥15,800
●HM-V08TA ……………¥39,800▶¥31,600
I/O●2MB ……………¥10,000▶¥ 8,500
●4MB ……………¥20,000▶¥16,900
●8MB ……………¥40,000▶¥33,000

モデム
●FMMD-311G ……………定価¥35,800▶¥29,800
●FMT-MD302 ……………定価¥49,000▶¥36,700
●FAXモデム(ソフト付) FM9624……定価¥59.800▶特価¥47.800

FDD
●SD-05R(ケーブル込) ……………¥60,000▶¥49,800
●SD-03R(ケーブル込) ……………¥50,000▶¥39,800
●エスパー3.5"ドライブFD-302(ケーブル込み) …¥39,800

その他厳選オプション
■ビデオカード
●FMT-412A ……………¥40,000▶特価¥30,000
■MIDIカード
●FMT-403(音源) ……………¥72,800▶特価¥54,600
●MC-P12T(FMT-402と完全互換) …¥19,800▶特価¥16,800
■SCSIカード
●FMT-121 ……………¥30,000▶特価¥22,500
●ハードディスクセットの場合 ……………¥21,000
■アンプスピーカシステム
●FMT-SP101 ………定価¥29,800▶特価¥22,300
■TVチューナーユニット
●FMT-TU101 ……………¥39,800▶特価¥29,800
●チューナーカード(20F、CXを除いて対応) …¥38,800▶特価¥29,100
■数値演算プロセッサ
●FMT-351 ……………¥120,000▶特価¥90,000
●FMT-352 ……………¥120,000▶特価¥90,000
●MCP-35DT(FMT-35互換) ……¥58,000▶特価¥49,000
●ビデオプロセッサカードFMT-415 ‥¥198,000▶特価¥148.500
●オーバードライブプロセッサカードFMT-361…¥89,800▶特価¥62,860
●オーバードライブプロセッサカード(SOFT BANK)(ソケットタイプ) ……………予価¥84,800▶特価¥63,600
●フルカラーカードFMT-461 ……¥128,000▶特価¥96,000
●TOWNSタブレットFMT-TB111 ……¥39,800▶特価¥29,850
■その他
●トラックボールM-170 ……………¥6,800
●連射式ジョイカード ……………¥980
●FMT-352互換ボードCPBF-387DX ……¥25,000
CPU-CX87D ……………¥20,000
セット価格▶¥38,800※従来品より150%性能UP!
●ビデオ出力ユニット(TOWNSの画像をTVに出力できます) FMT-417▶59,800 TOWNSのRGB出力をNTSC(コンポジット及びS映像信号)に変換▶電脳最前戦大特価¥44,800
●TOWNSヘッドセット FMT-HS101
TOWNS内蔵のPCM録音/再生機能を有効に利用するために高感度マイクロホンを採用したHR/HG/UR/UG専用オプションです。
標準価格¥6,500▶電脳最前戦大特価¥4,880
●ミニアンプスピーカーシステム FMT-SP201
オーディオ専用ステレオパワーアンプ内蔵スピーカー最大2.5W+2.5W(EIAJ)のステレオパワーアンプ内蔵
標準価格¥13,800▶電脳最前戦大特価¥10,480
■アクセラレーターボード、八戸ファーム製 ………定価¥98,000▶¥73,500

技術とサービスと信頼のソフトクリエイト

新登場 FMNOTEBOOKシリーズ
カラー液晶タイプ: MS-DOS付き
FMR-50NBX/T2 CPU:i486SX(20MHz)・3.5FDD×1.ICメモリ×1メインメモリ: 2.75MB(EMS対応)・TFTカラー液晶
●FMR5NT28A/B(120MBHDD内蔵カラー) …¥638,000▶¥446,600
●FMR5NT27A/B(80MBHDD内蔵カラー) …¥608,000▶¥425,600
●FMR5NT26A/B(40MBHDD内蔵カラー) …¥588,000▶¥411,600

FMR-50CARD
●FMR50C11A/B (CPUi386™SX・16MHz) ¥278,000▶超特価¥208,000
●FMR50C16A/B (CPUi386™SX・16MHz) ¥398,000▶超特価¥298,000

FMR-CARD/E
CPU 80C286(8MHz)
FMR-NBC2A/B ¥198,000
超特価¥148,000
クレジット均等払い

¥13,900 ×12回	¥9,700 ×18回	¥7,400 ×24回

FMR-50NBX2
新製品
CPU i386SX(20MHz・MS-DOS付き)
●FMR50NX27A/B 80MB HDD内蔵タイプ ¥338,000▶超特価¥253,500
●FMR50NX26A/B 40MB HDD内蔵タイプ ¥318,000▶超特価¥238,500
●FMR50NX21A/B FDDタイプ ¥228,000▶超特価¥171,000

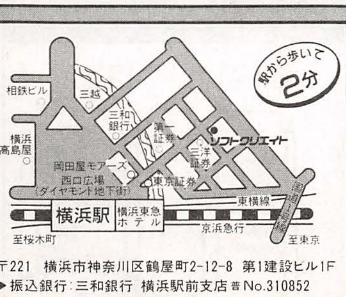
FMR-50NB2
CPU 80286(12MHz)
FMR-50NB21A/B ¥198,000 (MS-DOS付き)
超特価¥148,000
クレジット均等払い

¥13,900 ×12回	¥9,700 ×18回	¥7,400 ×24回

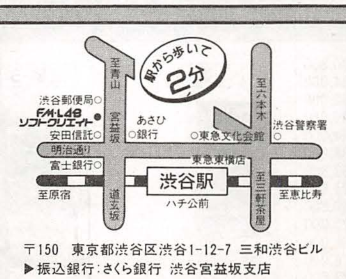
在庫一掃 大処分市
●FMR-CARD ▶¥59,800
●FMR50NBX6 (386SX 16MH 40MB HDD内蔵)(MS-DOS付き) ▶¥238,000
●FMR50NBX5 (386SX 16MH 20MB HDD内蔵) ▶処分大特価
●FMR50NBX1 (386SX 16MH FDD) 32bitノート型がナント!▶¥89,800

★フェア期間中NOTE BOOKシリーズお買上げ先着50名様に「パズニック&パラメディス(20本)」または「NBリンク98(20本)」または「アシストパック(10本)」の中からお好きなソフト1本差し上げます。(ただし、在庫処分品は除く)

★ご注文、お見積りFAX24時間受付!
03-3486-5314(渋谷店)・045-311-6830(横浜店)



〒221 横浜市神奈川区鶴屋町2-12-8 第1建設ビル1F
▶振込銀行:三和銀行 横浜駅前支店 普No.310852



〒150 東京都渋谷区渋谷1-12-7 三和渋谷ビル
▶振込銀行:さくら銀行 渋谷宮益坂支店
(株)ソフトクリエイト 普No.5000340

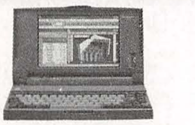
●富士通パソコン専門ショップ
FM-LAB
ソフトクリエイト
営業時間:渋谷店▶AM10:30〜PM7:00 横浜店▶AM10:00〜PM7:00
定休日:渋谷店▶年中無休 横浜店▶水曜日
渋谷店/☎03-3486-0871(代)
横浜店/☎045-314-4777(代)

全国通販 パソコンならなんでも揃う！ご予算に応じたセットをお組み致します。（消費税3%が加算されます）

安さ・信頼まるごとハウマッチ!!

PC-9801NA/C　NEC PC-9801シリーズ　ビジネスにさらに

PC-9801NA/C



Aセット

品名	価格
PC-9801NA/C	¥498,000
内蔵80MB HDD	¥108,000
AP-700(ケーブル付)	¥79,800

合計¥685,800➡トピア特価¥468,000

月々¥8,600 ×36回 ボ¥40,000×6回

- 本体を「PC-9801NC」に変えた場合 トピア特価¥320,000
- HDDを40MBに変えた場合¥17,000マイナス
- HDDを120MBに変えた場合¥10,000プラス
- プリンターを「PC-PR101/TN103」に変えた場合 トピア特価¥453,000

Bセット

品名	価格
PC-9801NA/C	¥498,000
内蔵200MB HDD	¥124,800
NA34(8MB RAM)	¥40,000
BJ-330J+コントロールカード	¥208,000

合計¥870,800➡トピア特価¥538,000

月々¥7,750 ×60回 ボ¥25,000×10回

PC-9801NS/R 新製品

Aセット

品名	価格
PC-9801NS/R	¥288,000
内蔵80MB HDD	¥108,000
JJ-100(ケーブル付)	¥74,800

合計¥470,800➡トピア特価¥273,000

月々¥8,240 ×24回 ボ¥30,000×4回

Bセット

品名	価格
PC-9801NS/R	¥288,000
内蔵120MB HDD	¥128,000
BJ-15V	¥89,800

合計¥505,800➡トピア特価¥306,000

月々¥9,000 ×24回 ボ¥35,000×4回

PC-9801NA

品名	価格
PC-9801NA	¥348,000
内蔵40MB HDD	¥34,800
JJ-100(ケーブル付)	¥74,800

合計¥457,600➡トピア特価¥285,000

月々¥4,600 ×36回 ボ¥28,000×6回

- HDDを80MBに変えた場合¥17,000プラス
- HDDを120MBに変えた場合¥27,000プラス
- プリンターを「PC-PR150N」に変えた場合 トピア特価¥278,000
- 「BJ-10V Custom」に変えた場合 トピア特価¥298,000

PC-9821



CD-ROM内蔵の本体にカラーCRTディスプレイ、マウス マイクロホン、OSを標準添付

新製品

model S1(3.5″FDD)……定価¥318,000
model S2(3.5″FDD,40MB HDD)……定価¥438,000

品名	価格
PC-9821/S1	¥318,000
130MB内蔵HDD	¥118,000
AP-700	¥79,800

合計¥515,800➡トピア特価¥345,000

月々¥5,600 ×36回 ボ¥34,000×6回

PC-9801US

品名	価格
PC-9801US	¥248,000
14″カラーCRT	¥84,800
80MB HDD	¥108,000

合計¥440,800➡トピア特価¥215,000

月々¥5,100 ×24回 ボ¥30,000×4回

98FELLOW



i486™SX(20MHz)搭載。

新製品

Aセット

品名	価格
PC-9801BX/U2	¥218,000
14″カラーCRT	¥84,800
内蔵IDE120MB HDD	¥49,800

合計¥352,600➡トピア特価¥255,000

月々¥8,200 ×24回 ボ¥25,000×4回

Bセット

品名	価格
PC-9801BX/U2	¥218,000
14″カラーCRT	¥84,800
スターJJ-100	¥74,800
MS DOS V3.3D	¥9,800

合計¥387,400➡トピア特価¥248,000

月々¥7,860 ×24回 ボ¥25,000×4回

- 本体を「PC-9801BX/M2」に変えた場合 A・Bセット共に¥14,000プラス

98MATE



高速・高性能486CPUを搭載。

新製品

Aセット

品名	価格
PC-9821As/U2	¥448,000
XC-1498CII	¥107,000
内蔵IDE120MB HDD	¥53,800

合計¥608,800➡トピア特価¥415,000

月々¥5,860 ×60回 ボ¥20,000×10回

Bセット

品名	価格
PC-9821As/U2	¥448,000
17″ハイレゾモニタ	¥108,000
PC-9821A-E01(ウインドウ アクセラレータボードA)	¥70,000
内蔵IDE240MB HDD	¥88,800
AP-700	¥79,800

合計¥794,600➡トピア特価¥618,000

月々¥8,690 ×60回 ボ¥30,000×10回

- A・Bセット共に本体を「PC-9821Ae/U2」に変えた場合¥9,000マイナス 「PC-9821Ap/U2」に変えた場合¥102,000プラス

FM TOWNS II



HR 486SX(20MHz)CPU搭載 強力なスペック／豊富な拡張性を誇るマルチメディアリーダー

品名	価格
FM TOWNS II HR20	¥328,000
FMT-DP5361	¥138,000
FMT-KB107 or 207	¥30,000
NT-210TWi	¥119,800
FJSIM32-4M	¥20,000

合計¥635,800➡トピア特価¥478,000

月々¥6,200 ×48回 ボ¥36,000×8回

品名	価格
FM TOWNS II HR100	¥408,000
FMT-DP5351	¥89,800
FMT-KB107 or 207	¥30,000
FJSIM32-8M	¥40,000

合計¥567,800➡トピア特価¥438,000

月々¥7,600 ×36回 ボ¥40,000×6回



UG コンパクト&ハイクオリティ 省スペースと高機能の一体型モデル

品名	価格
FM TOWNS II UG20	¥268,000
FMT-KB101 or 202	¥10,000
LHD-FM100E	¥99,800

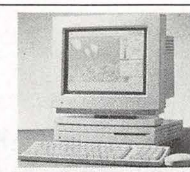
合計¥377,800➡トピア特価¥298,000

月々¥4,500 ×36回 ボ¥28,000×6回

周辺機器

品名	標準価格	現金特価
〈モデム〉		
FMMD311G(富士通)	¥35,800	¥26,000
FMTMD302(富士通)	¥49,000	¥35,800
〈HDD & MO〉		
LHD-FM100E(ロジテック)	¥99,800	¥58,000
LHD-FM200E(ロジテック)	¥138,000	¥80,000
NT210TW(ニューテック)	¥129,800	¥79,800
NT530TW(ニューテック)	¥298,000	¥198,000
NT210TWi(ニューテック)	¥119,800	¥74,800
NTMO130FM(ニューテック)	¥198,000	¥148,000
〈メモリ〉		
FJSIM32-2MS(IOデータ)	¥10,000	¥8,000
FJSIM32-4MS(IOデータ)	¥20,000	¥16,000
FJSIM32-8MS(IOデータ)	¥40,000	¥32,000
〈プリンター〉		
FMJP101G(富士通)	¥79,800	¥58,000
FMPR353G2(富士通)	¥98,000	¥72,000
〈その他〉		
FMT412A(ビデオカードII)	¥40,000	¥30,000
FMTTU101(チューナーユニット)	¥39,800	¥29,800
FMT416(チューナーカード)	¥38,800	¥29,000
FMTSP101(スピーカーシステム)	¥29,800	¥22,500
FMT-402(MIDIカード)	¥35,000	¥26,500
FMT-403(MIDI音源カード)	¥72,800	¥54,800
FMT-411(ビデオカード)	¥35,000	¥26,500
FMT-414(ビデオプロセッサカード)	¥198,000	¥148,000
FMT-121(SCSIカード)	¥30,000	¥22,500
FMT-611(I.O拡張ユニット)	¥39,800	¥29,800
FMT-612(I.O拡張ユニット)	¥89,000	¥66,800
FMT-221(エミュレーターカード)	¥80,000	¥60,000

Apple Macintosh



Aセット

品名	価格
Color Classic 4M/HD160	¥278,000
8MB増設RAM	¥65,000

合計¥343,000➡トピア特価¥228,000

月々¥5,700 ×24回 ボ¥30,000×4回

Bセット

品名	価格
LCIII 4M/HD160	¥278,000
標準キーボードII	¥15,000
13インチカラー	¥130,000

合計¥408,000➡トピア特価¥298,000

月々¥5,400 ×36回 ボ¥25,000×6回

Cセット

品名	価格
MACIIvi 4M HD80/CD	¥488,000
13インチカラー	¥130,000
標準キーボードII	¥15,000
2M増設×2	¥15,000×2

合計¥663,000➡トピア特価¥348,000

月々¥6,400 ×36回 ボ¥30,000×6回

Dセット

品名	価格
MACIIvx 4M HD160/CD	¥718,000
13インチカラー	¥130,000
標準キーボードII	¥15,000
8M増設×2	¥65,000×2

合計¥993,000➡トピア特価¥527,000

月々¥6,800 ×48回 ボ¥40,000×8回

Eセット

品名	価格
MAC Centris650 8M HD500/CD	¥798,000
E-MACHINE FuturaAMX	¥198,000
ナナオ T560	¥278,000
モニターケーブル	¥10,000
拡張キーボードII	¥30,000

合計¥1,434,000➡トピア特価¥1,018,000

月々¥13,500 ×60回 ボ¥50,000×10回

Fセット

品名	価格
PowerBook180/120MB	¥818,000
AP-Pwc 6M	¥65,000

合計¥883,000➡トピア特価¥598,000

月々¥7,800 ×60回 ボ¥30,000×10回

プリンター

品名	標準価格	現金特価
BJ-330J(CANON)コントロールカード付	¥208,000	¥98,000
BJ-15V(CANON)	¥89,800	¥58,000
BJ-10V Custom	¥69,800	¥36,000
BJ-10V lite	¥69,800	¥49,800
PC-PR101/TN103	¥69,800	¥48,000
PC-PR201/63A	¥158,000	¥90,000
PC-PR201/45L	¥95,000	¥50,000
PC-PR201/63	¥125,000	¥85,000
MJ-500	¥74,800	¥55,000
MJ-1000	¥126,000	¥92,000
VP-2061PC	¥130,000	¥77,000
VP-1047PC	¥99,800	¥53,000
AP-300	¥59,800	¥35,000
AP-700	¥79,800	¥54,800
AP-1000PC	¥99,800	¥67,000
JJ-100(スター)	¥74,800	¥38,000
JJ-100A(スター)	¥79,800	¥49,800
JR-200CL(スター)	¥128,000	¥59,000

モデム

品名	標準価格	現金特価
COMSTARZ CLUB24/5(NEC)	¥39,800	¥22,800
PV-AF144V5(アイワ)	¥64,800	¥48,000
PV-AF24V5(アイワ)	¥29,800	¥22,000
PV-A24V5(アイワ)	¥39,800	¥23,800
MD24XL10V(オムロン)	¥26,800	¥19,800
MD24FL10V(オムロン)	¥21,800	¥16,800
MD-24FB5V(オムロン)	¥39,800	¥23,800
MD-96FB5V(オムロン)	¥88,000	¥49,800
PV-A96V5B(アイワ)	¥98,000	¥49,800
〈ポケット〉		
PV-PF24(アイワ)	¥26,800	¥19,800
PV-P24(アイワ)	¥22,000	¥16,800
PV-M24V5(アイワ)	¥36,800	¥19,800
MD-24FP5V(オムロン)	¥36,800	¥19,800
MC-24PA5(マイクロコア)	¥26,800	¥18,000
〈内蔵型〉		
PV-CNF24(アイワ)	¥39,800	¥29,800
MD-24FN5V(オムロン)	¥36,800	¥25,000
MD-24FD5V(オムロン)	¥44,800	¥27,000

メモリーボード

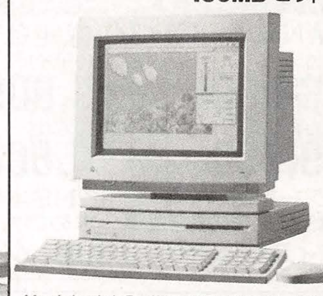
品名	現金特価
98note用	
ENA-4000(メルコ)	¥18,000
ENA-8000(メルコ)	¥34,800
NA34-8M(I.Oデータ)	¥32,000
ENT-6000S(メルコ)	¥25,800
NT34-6ML(I.Oデータ)	¥25,800
RCD-8000S(メルコ)	¥39,800
386note AR用	
EP-SIMN-4M(I.Oデータ)	¥26,500
Dyna Book用	
PIO-31SS-G4ME(I.Oデータ)	¥24,800
PIO-31SS-G8ME(I.Oデータ)	¥46,000
486Gシリーズ用	
EP-SIM-2MS(I.Oデータ)	¥9,800
EP-SIM-4MS(I.Oデータ)	¥19,000
FA内蔵用	
EFA-8000S(メルコ)	¥39,500
FA34-4MS(I.Oデータ)	¥22,000
98用RAMボード	
PC34R-8M(I.Oデータ)	¥43,000
EMJ-4000S(メルコ)	¥27,000

アクセラレータ&コプロ

品名	現金特価
〈PC98・286マシン用〉	
HSP-4SV25(CPU)	¥28,000
HSS-4S7D25(CPU+コプロ)	¥34,500
HSP-4SD33(CPU)	¥37,500
HSS-4S7D33(CPU+コプロ)	¥45,000
PK-X486SL・SG(CPU)	¥28,000
PK-X486/87SL・SG(CPU+コプロ)	¥34,500
i80287XL(コプロ)	¥15,800
〈386マシン用〉	
HSP-DL(CPU)	¥17,000
HSS-DL7(CPU+コプロ)	¥29,800
PK-CX486DE(CPU)	¥18,500
PK-CX486/87D(CPU+コプロ)	¥31,500
PK-EP486D	¥20,000
i80387SL・DX	¥12,800
〈486マシン用〉	
HSP-D2S(倍速CPU)	¥82,000
ODP486SX25(倍速CPU)	¥79,800
i80487SX(コプロ)	¥59,800

セットの組み合わせ自由 ━━ サポート体制万全

定価￥738,000が63％OFF￥275,000にて限定販売!!

EPSON	EPSON	FUJITSU	Apple Computer
PC-486GR+5 セット	PC-386 NOTE **NAR2** セット	FM TOWNS II 基本セット	Macintosh LC III 純正 160MB セット
			
PC-486GRP5 ………… ￥358,000 CR-5500(15') ………… ￥168,000	PC-386NAR2 ………… ￥288,000 BJ-10VC ………… ￥69,800 プリンターケーブル ……… ￥6,800	FM-TOWNS IIモデルUR20 ￥288,000 FMT-KB107(テンキー付キーボード) ￥30,000	Macintosh LC III 4MB/HD160 ￥308,000 Macintosh 13インチRGBディスプレイ ￥130,000 Apple keyboard II … ￥15,000
標準小売価格￥526,000	標準小売価格￥453,000	標準小売価格￥318,000	標準小売価格￥447,800
38% off ￥328,000 〈消費税別〉	54% off ￥209,800 〈消費税別〉	??% off ￥2?9,800 〈消費税別〉	超特価！TELにて

誠意と納期の早さがモットーです。最後にTEL下さい。

ハードディスク

98ノート・マルチ内蔵200Mハードディスク ￥74,800

98用外付け120Mハードディスク ￥49,800

御入学・御就職おめでとうセール（4/1～4/30）

価格が変動する場合があります。電話にて確認して下さい！

新品価格表

その他

システム特価

(コピーツール)
- ファイルマスター98 Ver3.0 定価￥19,800 ………… ￥15,800
- ウィザードV3 定価￥19,800 ………… ￥14,800
- 玲於奈(レオナ)98 定価￥72,000 ………… ￥59,800
- 最新ファイラー 定価￥2,000 ………… ￥1,800

(ビジネスソフト)
- アシストワード・カルク・コール …… ￥6,980
- WX II+ Ver2.5 ………… ￥7,360
- JG Ver3.0 ………… ￥42,300
- 一太郎 Ver4.3 ………… ￥38,800
- まいと～く V2.1 ………… ￥19,800

(モデム)
- MC24PA5(マイクロコア) 定価￥26,800 ………… ￥19,800
- PV-A24V5(アイワ) 定価￥39,800 ………… ￥28,800

(OAサプライ)
- PC98用マウス ………… ￥1,980より
- キーボードカバー ………… ￥1,880より
- FM音源ボード ………… ￥10,800

(ソフトは税込みです)

ワープロ

システム特価

[SHARP]
- 書院WD-Y300(展示品) 定価￥175,000 ………… ￥84,800
- 書院WD-A751 定価￥235,000 ………… ￥135,000

[NEC]
- 文豪ノートSJ 定価￥180,000 ………… ￥113,000
- 文豪ミニ5SV 定価￥200,000 ………… ￥118,000
- 文豪ミニ7SX(限定) 定価￥228,000 ………… ￥128,000

[富士通]
- OASYS30LG101 定価￥178,000 ……… ￥TEL特価
- OASYS30AX401 定価￥228,000 ………… ￥148,000
- OASYS30LX501 定価￥198,000 ………… ￥128,000
- OASYS POCKET2 定価￥99,800 ………… ￥69,800

ディスケットコーナー

1枚当り	N/B	有名メーカー	
3.5" 2DD	60	90	オール税込 通販は 100枚より
3.5" 2HD	80	125	
5" 2D	―	60	
5" 2DD	―	59	
5" 2HD	―	68	

定価￥98,000を￥79,800にて

通信販売を御利用のお客様へ

■お申込み／TEL.(0745)72-9801・FAX.(0745)72-3321
住所・氏名・電話番号をお知らせ下さい。
在庫・価格の御確認を忘れずに。

■お支払い／下記取引銀行口座まで電信でお振込下さい。

■発　送／御入金確認次第、宅配便で発送(翌日から4日以内の到着)

■保　証／全商品メーカー保証書付。一週間以内の初期不良は確認の上、新品と交換致します。中古品は3ヶ月完全保障

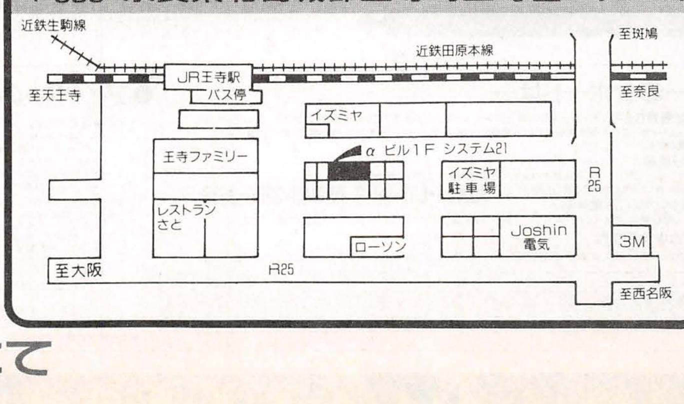
■送　料／一個口本州￥800、北海道・九州・四国￥1,200
その他離島は別料金となります。

※価格は常に変動致します。お電話でご注文の上、銀行から電信でお振込み下さい。宅配便で翌日から4日以内にお届け致します。
お申込みのないお振込は発送が遅れる事があります。

■振込先／さくら銀行 大和王寺支店〔普〕3331872 ㈱システムエース
南都銀行 筒井支店〔普〕265667 ㈱システムエース

TEL (0745) 72-9801 FAX 72-3321

〒636 奈良県北葛城郡王寺町王寺2-7-4



新製品発表 記念大特価大セール 電脳最前線 in アイ・ツー 大阪店 東京店

フェア期間/平成5年4月8日(木)〜5月7日(金)

今月の目玉 はコレ!!

FM TOWNSハードディスク 限定各10本

内蔵型100メガ ¥39,800
外付型100メガ ¥49,800
内蔵型140メガ ¥49,800
外付型140メガ ¥59,800

さらにフェアー期間中FM TOWNS本体(HR・URシリーズのみ)お買い求めの方 ハードディスクは¥10,000引!!

TVチューナーカード ¥26,800 限定20本

チューナーカードは¥7,000引きの ¥19,800

早い者勝ち売り切れゴメン!!
但し外付140メガは¥3,000引

新発売 FM TOWNS マーティー MARTY デビュー

〜 クレジットお支払い例 〜
月々¥3,000からOK 楽ラク!
月々¥3,000×36回
月々¥4,200×24回
月々¥8,200×12回

定価¥98,000
テレビに接続の FM TOWNS 選べる/使える/ソフトが豊富
アイ・ツー新製品特価 ¥95,000

FM TOWNS USEDコーナー 限定!!

1. FM TOWNS 2F → ¥45,000より
2. FM TOWNS 20F → ¥68,000より
3. FM TOWNS 40H → ¥118,000より
4. FM TOWNSⅡ CX20 → ¥118,000より
5. FM TOWNSⅡ CX40 → ¥159,800より
6. FM TOWNSⅡ UX20 → ¥128,000より
7. FM TOWNSⅡ HR20 → ¥213,800より

1〜5をお買い上げの方 USED モニター+キーボードを¥50,000の特別価格にて販売中!! もちろん分割払い(クレジット)もOK!! 尚、USED商品は相場により価格変動があります。安くなっている場合もありますので、TELにてお問い合せ下さい。

FM TOWNSソフト半額50%off コーナー

ナントFM TOWNSⅡお買上げの方もれなく3本よりどりみどりプレゼント!! (A・B・Cコース各1本づつ)

A:ホームコース……7種類
B:エンターティメントコース…14種類
C:CDグラフィックスコース…16種類
別表をご参照下さい。

※早い者勝ちとなっていますので必ずTELにて商品在庫をご確認の上お申し込み下さい。

ジャンル	ソフト名称	提供会社	標準価格	ジャンル	ソフト名称	提供会社	標準価格
CDグラフィックス	LOU REED NEW YORK	富士通	¥2,400	ホームコース	四季を彩る日本の唱歌(春編)	東芝EMI	¥5,800
〃	ELLA FITZGERALD ELLA	〃	2,400	〃	四季を彩る日本の唱歌(夏編)	〃	5,800
〃	WOODY CUTHRIE TRIBUTE TO	〃	2,400	〃	四季を彩る日本の唱歌(秋編)	〃	5,800
〃	EMIYOU HARRIS EMMYLOW	〃	2,400	〃	四季を彩る日本の唱歌(冬編)	〃	5,800
〃	CHRISS ISSAK CHRISS ISSAK	〃	2,400	〃	ニュージーランドストーリー	ビング	9,800
〃	ANITA BAKER RAPTURE	〃	2,400	〃	デュアルターゲット 第4のユニットNo.1	データウエスト	8,800
〃	10,000 MANIACS BLIND MAN'S	〃	2,400	〃	宴会王の逆襲	電脳商会	5,000
〃	PHOBBE SHOW SOMETHING REAL	〃	2,400	〃	Dungeon Master	富士通	8,800
〃	SIMPLY RED PICTURE BOOK	〃	2,400	エンターテイメント	Titan	〃	8,800
〃	DONNA SUMMER ANOTHER PLACE	〃	2,400	〃	Hometown U.S.A.	〃	5,800
〃	LITTLE FEAT HOY HOY	〃	2,400	〃	Ishido (石道)	〃	6,800
〃	GRAM PARSON GP-GROOVIES	〃	2,400	〃	Indiana Jones	〃	8,800
〃	THE FLAMIN GROOVIES	〃	2,400	〃	The Manhole	〃	18,800
〃	VAN DYKE PARKS TOKYO ROSE	〃	2,400	〃	Ultima (Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ)	〃	12,800
〃	LAURA BRANIGAN	〃	2,400	〃	Zak Mckracken	〃	8,800
〃	LITTLE FEAT REPRESENTING	〃	2,400	〃	Loon	〃	8,800
ホームコース	テクノストレス予防シリーズ ストレス	東芝EMI	4,800	〃	Sin Barth	〃	12,800
〃	テクノストレス予防シリーズ 鎮静	〃	4,800	〃	Ultima Ⅵ	〃	12,800
〃	テクノストレス予防シリーズ 疲労	〃	4,800	〃			

持ち歩くなら

超コンパクト990g・8時間稼働 新発売

FM R-CARD E 本体標準価格 198,000円

FM R-50CARD 本体標準価格 40MB HDタイプ 398,000円 FDDタイプ 278,000円

FM NoteBookシリーズ アイ・ツー大特価☎にて 毎月¥3,000〜のラクラク・クレジットOK!!

機能充実 システムに応える

FM R-50NB2 本体標準価格 198,000円

FM R-50NBX2 本体標準価格 80MB HDタイプ 458,000円 40MB HDタイプ 378,000円 FDDタイプ 258,000円

FM R-50NBX/T1 本体標準価格 80MB HDタイプ 758,000円 40MB HDタイプ 678,000円 FDDタイプ 558,000円

FM R-50NBX/T2 本体標準価格 80MB HDタイプ 878,000円 40MB HDタイプ 798,000円 FDDタイプ 678,000円

これだけはそろえたいアイ・ツーおすすめプラン+アイ・ツーBigプレゼント付基本セット・クレジット均等払い早見表

本体 \ ディスプレイ名・キーボード		FMT-DP533 FMT-KB101A	FMT-DP5351 FMT-KB101A	FMT-DP5361 FMT-KB101A
FM TOWNSⅡ HR20 + (アイ・ツーおすすめプラン+ビッグプレゼント)	定価合計	¥554,200	¥574,200	¥622,400
	24回	¥17,800	¥18,500	¥20,000
	36回	¥12,600	¥13,000	¥14,100
	48回	¥10,200	¥10,500	¥11,400
FM TOWNSⅡ HR100 + (アイ・ツーおすすめプラン+ビッグプレゼント)	定価合計	¥634,200	¥654,200	¥702,400
	24回	¥20,100	¥20,800	¥22,300
	36回	¥14,200	¥14,600	¥15,700
	48回	¥11,500	¥11,800	¥12,700
FM TOWNSⅡ HR200 + (アイ・ツーおすすめプラン+ビッグプレゼント)	定価合計	¥694,200	¥714,200	¥762,400
	24回	¥22,000	¥22,700	¥24,200
	36回	¥15,500	¥16,000	¥17,000
	48回	¥12,500	¥12,900	¥13,800

キーボードをテンキー付FMT-KB107or207に変更ご希望の方は、月々¥300〜¥700エンUPとなります。
UX・UR・UG・HGシリーズをご希望の方は お気軽に☎又はお店のTOWNSスタッフまで、お申し付け下さい。

FM-LAB アイ・ツー ならではの 元祖 アイ・ツーBig特典

アイ・ツーにて期間中FM TOWNSⅡをお買上げの方全員に
FM TOWNSⅡ用 キーボードカバー
FM TOWNSⅡ用 マウスパット
FM TOWNSⅡ用 フロッピーディスクケース
FM TOWNSグッズ
アプリケーション情報 (FM TOWNSⅡソフトウェア情報満載)
システム構成図 (これさえあればそろえたい周辺機器もバッチリ!)
観月ありさ特大ポスター
観月ありさテレフォンカード
全国送料無料サービス! (沖縄・離島の方は別途ご相談します)
これだけのプレゼント!うれしいね!!

FM TOWNSⅡご購入の方はこれだけはそろえたい アイ・ツーおすすめプラン

1. FM TOWNSⅡ用ソフト ●学習・教育・ゲームとれでも定価¥10,000までのあなたのお好きなもの
2. 10枚 ●メーカー3.5インチフロッピーディスク
3. TVチューナー ●勉強・ゲームにあきたらテレビも見れるスイッチおすだけ 定価¥39,800
4. カラープリンター 定価¥80,000 ケーブル 定価¥3,800 ●あなたの作ったワープロ・グラフ・カード・年賀状…最後はこれでバッチリ
5. 日本語MS-DOS Ver.3.1基本システム ●いろいろなソフトを使うためには基本OSが必要。まずはコレ!! 定価¥9,800

コンパクト&ハイクオリティのマルチメディア・パートナー FM TOWNSⅡ一体型モデル超お買得セット

32ビットi386TMSXCPU16MHz **UX20** +
386SX(20MHZ)搭載 **UG20** 定価 ¥268,000 +
486SXCPU搭載 **UR20** 新登場 定価 ¥288,000 +

- FMT-KB101A or 201A(キーボード)……定価¥10,000
- FM PR-204B(24ドットカラー熱転写プリンター)……定価¥80,000
- プリンターケーブル……定価¥3,800
- プリンター用紙(A4カット紙)……定価¥600
- FMT-416(TVチューナーカード)……定価¥38,800
- FMT-SP101(アンプスピーカーシステム)……定価¥29,800
- FM TOWNSⅡ 学習orゲームソフト(お好きなもの1つ)……定価¥10,000
- 3.5インチフロッピーディスク10枚……定価¥3,000
- B276A300(日本語MS-DOS Ver3.1基本システム)……定価¥9,800
- アイ・ツービッグ特典……プレゼント

UX20	UG20	UR20
定価合計¥478,800	定価合計¥458,800	定価合計¥478,800
¥249,800	¥299,800	¥309,800
¥11,900×24回	¥14,300×24回	¥14,800×24回
¥8,400×36回	¥10,100×36回	¥10,400×36回
¥6,800×48回	¥8,200×48回	¥8,400×48回

アイ・ツー超低金利クレジット! 頭金ナシ! 均等払いはいかが?

TOWNSⅡオプション

	定価	アイ・ツー価格
FMT-TU101(TVチューナー)	¥39,800	¥27,900
FMT-SP101(スピーカ)	¥29,800	¥20,900
FMT-SP201(ミニアンプスピーカーシステム)	¥13,800	¥11,000
FMT-361	¥89,800	¥大特価
FMT-412A(ビデオカードⅡ)	¥40,000	¥28,400
FMMD-311G 新製品 2400FⅡモデル	¥35,800	¥24,700
FMT-611(拡張ユニット)	¥39,800	¥27,800
FMT-416(TVチューナーカード)	¥38,800	¥26,900
FMT-121(SCSIカード)	¥30,000	¥21,000
FMT-417(ビデオ出力ユニット)	¥59,800	¥44,800
HS-T300マイク付ヘッドホンハイパーインカム	¥12,000	¥8,800
FMT-HS101(TOWNSヘッドセット)	¥6,500	¥5,500
FMPR-221G(カラー熱転写プリンタ10)	¥120,000	¥83,800
FMPR-221CG(カットシートフィーダ)	¥22,800	¥17,000
FMPR-221HG(ハガキフィーダ)	¥12,000	¥9,000
FMJP-221(カラーインクジェットプリンタ11)	¥398,000	¥278,000
FMJP-101G 新製品 (ケーブルサービス)	¥79,800	¥57,000
FMPR-204B	¥80,000	¥39,800
JOYRITER FP-150FX NEW 転写ブックプリンター(ケーブル付)	¥59,800	¥39,800
PRINT-BOYⅡ(PB-02)	¥29,800	¥19,800
FMT-EM1M3(拡張RAMモジュール1MB)	¥12,000	¥8,980
FMT-EM2M3(拡張RAMモジュール2MB)	¥20,000	¥14,800
FMT-EM4M2(拡張RAMモジュール4MB)	¥39,800	¥28,800
FMT-EM8M2(拡張RAMモジュール8MB)	¥67,800	¥47,800
(I・Oデータ機器) FJ-SIM32-2MS	¥10,000	¥7,800
(I・Oデータ機器) FJ-SIM32-4MS	¥20,000	¥15,000
(I・Oデータ機器) FJ-SIM32-8MS	¥40,000	¥29,800
(メルコ) XMT-2000S	¥9,800	¥7,800
(メルコ) XMT-4000S	¥19,800	¥14,800
(メルコ) XMT-8000S	¥39,800	¥29,800
(エニックス) EF-100(100MB)内蔵タイプ	¥118,000	¥ズバリ
(エニックス) EF-140(140MB)内蔵タイプ	¥138,000	¥ズバリ
(エニックス) EFX-100G(100MB)	¥118,000	¥大特価
(エニックス) EFX-140G(140MB)	¥138,000	¥大特価
HDIT-100(100MB・内蔵タイプ)	¥78,000	アイ・ツー特価
HDIT-200(200MB・内蔵タイプ)	¥98,000	アイ・ツー特価

(遂に新登場!!FM-TOWNS用低価格 数値演算プロセッサーMCP-35DT 定価¥58,000・大特価TELにて)

TOWNS厳選ソフトコーナー

	定価	アイ・ツー価格
日本語MS-DOS V3.1 L36 基本機能	¥9,800	¥6,380
日本語MS-DOS V3.1 L35 拡張機能	¥8,200	¥5,400
日本語MS-DOS V5.0 L22 基本機能	¥12,800	¥8,400
日本語MS-DOS V5.0 L20 拡張機能	¥10,000	¥6,500
FM-OASYS V1.0 L36 FD版	¥55,000	¥35,700
FM-OASYS V1.0 L51 HD版	¥58,000	¥37,700
ハイパー遊・名人Ⅱ	¥42,000	¥27,300
MS-WORD	¥58,000	¥40,600
クレヨナージュ	¥42,000	¥27,300
F-BASIC386 V2.1 L10	¥25,000	¥16,200
F-BASIC386コンパイラ V2.1 L10	¥45,000	¥29,200
High C Compiler V1.7 L11	¥40,000	¥26,000
386I ASM TOOL KIT V2.2 L11	¥80,000	¥52,000
F1DATA BOX	¥32,000	¥18,800
Towns VNET V1.1 L21	¥18,000	¥11,800
Word Look	¥28,000	¥21,000
Towns Fullcolor V.Ⅱ	¥59,800	¥39,800
FM TOWNS拡張ライブラリⅠ	¥19,800	¥13,800
FM TOWNS拡張ライブラリⅡ	¥39,800	¥27,800
MoviE TOWNS V.1.10	¥18,000	¥13,500
Live MotionサポートライブラリV.2.1	¥39,800	¥27,800
富士通 Habitat V2.1 L12	¥6,800	¥4,500
富士通 Air Warrior V1.2	¥7,800	¥5,100
Z's staff PRO TOWNS	¥58,000	¥40,600
Z's TRIPHONY Digital Craft	¥39,800	¥27,900
TOWNS PAINTS	¥38,000	¥24,700
MS-WORKS	¥40,000	¥25,800
MS-Windows Ver3.0A L17	¥25,000	¥16,200
日本語 Microsoft Windows V3.0 with Multimedia Extensions V1.0・L20	¥34,800	¥22,700
広辞苑 CD-ROM	¥28,000	¥23,000
TOWNS SOUND V1.1 L20	¥28,000	¥18,200
芸達者TOWNS	¥22,600	¥14,700
MUSIC PRO TOWNS	¥19,800	¥13,500
MUSIC PRO TOWNS(MIDI)	¥39,800	¥27,800
EUPHONYⅡ/SCORE	¥49,800	¥32,400
EUPHONYⅡ/MTR	¥49,800	¥32,400
スーパーシューティングTOWNS	¥9,800	¥6,800
HYPER ADDRESS	¥9,700	¥7,300
HYPER PLANET	¥12,800	¥9,600
HYPER NOTE	¥18,000	¥13,500
CDグラフィックスプレーヤ V1.1 L10	¥4,000	¥2,900
Home studio V1.1	¥12,800	¥8,400
画DB	¥29,800	¥19,400
ロータス1・2・3	¥98,000	¥68,600
Lotus 1-2-3 WINDOWS	¥98,000	¥68,600
ウィングコマンダー(富士通)	¥12,800	¥8,980
many COLORS	¥9,700	¥6,880
POPULOUSⅡ(イマジニア)	¥12,800	¥8,960
人形使い(フォレスト)	¥8,800	¥6,160
ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ	¥9,800	¥TEL下さい
Cyber Motion(富士通)	¥22,800	¥18,300
SIM ANT(イマジニア)	¥12,800	¥8,960
エコロジーマジック	¥7,800	¥5,460
F29(イマジニア)	¥12,800	¥8,960
(3月発売(予)) 4Dドライビング(EAビクター)	¥9,800	¥8,820
(3月発売(予)) シャドー・オブ・ザ・ビーストⅡ	¥9,800	¥8,820
(3月発売(予)) 卒業'93(ジャパンホームビデオ)	¥11,800	¥9,440
(3月発売(予)) アンの夢の国(電脳商会)	¥8,500	¥6,900
(3月発売(予)) マイクロコズム(富士通)	¥9,800	¥7,350
(3月発売(予)) エアーコンバットⅡ・スペシャル	¥12,800	¥11,520
(3月発売(予)) 幻影都市(ブラザー工業)	¥9,800	¥8,820
(3月発売(予)) Solitude(下巻)(データウエスト)	¥12,800	¥9,600
(3月発売(予)) ドラキュラ伯爵(フェアリーテール)	¥7,800	¥6,240
(4月発売(予)) カルメンサンディエゴを探せ-世界編-	¥12,800	¥9,600
(4月発売(予)) シャムハト(データウエスト)	¥12,800	¥8,960
(4月発売(予)) ダルク(アリスソフト)	¥7,800	¥5,460
(4月発売(予)) Heaven & Earth(仮称)(富士通)	¥8,800	¥6,600
(4月発売(予)) 機甲師団Ⅱ(アートディンク)	¥10,800	¥8,100
(4月発売(予)) エターナム(富士通)	¥10,800	¥8,640

●アイ・ツーのサポートは…

■**初期不良交換は最長6ヵ月**(メーカー及びお買上時期によって異なりますのでお問い合せ下さい!)
新品ハード&ソフトはメーカーより入荷後開梱せずにお客様にお渡ししますので万一動作不良の場合、同一商品の新品と交換させて頂きます!

■**下取り、買い取り歓迎!**
現在お使いのパソコン・ワープロ・ソフト高価買取ります!下取りの場合はさらに高価にて!
わずかな予算で新品に買い替えできます。買取り専用TEL. 大阪06-633-9812 東京03-3258-3539

■**全国配達(通販システム)万全体制!**
忙しいあなたも、もう安心♥配達日(日・祝・祭もOK)指定可能 配達時間(午前・午後、夜間)指定可能

■**アイ・ツーの中古は安心です。**
買取り時に万全のチェックを行っています。中古だからといっていいかげんに扱ったりいたしません。安心してお求め下さい。

支払い回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
アイ・ツー金利	2.06	2.65	3.8	5.5	6.6	7.75	9.9	10.5	11.2	16	17.3	22.6	26.4	29.2	30.5
他店金利	3	4	5	7	9	10	12	13	16	19	25	28	31	34	35

●アイ・ツーのお支払い方法は…

1 現金書留にてお申し込みの方は
〒542 大阪市中央区難波千日前6-7 西政ビル3F
株アイ・ツー通販事業部へご送金下さい。
＊おつりのないようにご送金下さい。
＊ご注文商品名を明記して忘れずに同封して下さい。
＊切手及び為替でのご送金はご遠慮下さい。

2 銀行振込にてお申し込みの方は
各店にお申し込みの方は
●アイ・ツー大阪店 三和銀行 難波支店(普)3646352
●アイ・ツー東京店 三和銀行 難波支店(普)3646378
●(株)アイ・ツー通販事業部 三和銀行 難波支店(普)5003388 へご送金下さい。
＊ご送金前に必ずTelにてお申し込み下さい。
＊お振込手数料はご負担願います。

③ 郵便局よりの振込
郵便局口座 大阪4-104341 口座名義(株)アイ・ツーへご送金下さい。
※ご送金前に必ずTel.にてお申し込み下さい。※お振込手数料はご負担願います。
振込用紙の裏面、備考欄にご注文商品名、お申し込み店名(東京店 or 大阪店)をご明記下さい。

④ 代金引替システム
お電話1本でカンタンお申し込み。商品お届け時のお支払いでOK。
通販専用Tel.にお申し込み下さい。(送料と別途手数料が必要です。)

⑤ アイ・ツーラクラククレジット
頭金不要、商品は今すぐお手元に!お支払いは月々ゆとりの¥3,000より。
業界NO.1の低金利で本当にラクラク。
夏or冬のボーナス一括払い、又は夏、冬2回払いもOK。
手続きカンタン。お気軽にお申し込み下さい。

※広告掲載商品は税別価格となっております。お支払時に消費税もあわせてお支払い下さい。
送料サービス特典以外の商品は、全て実費配達料金を頂戴致します。

★ご不明な点等ございましたらお気軽に 06-634-1212 06-647-1412 へおかけ下さい。(平日・土AM11:30〜PM6:30)(日・祝AM10:30〜PM7:00)

NEC・EPSON・PC-98シリーズ

アイ・ツーお得々セット	
PC-9801BX/U2	32ビット486SX(20MHz)
CU-14MD	14インチカラーディスプレイ
120MB内蔵ハードディスク	IDE内蔵HDD

合計定価¥342,600 ズバリ!!
アイ・ツー特価 ¥232,800

アイ・ツーお得々セット	
PC-9801Ap/U2	MATEシリーズ最終機
MF-5117J	17インチモニター
120MB	IDE内蔵HDD

合計定価¥703,600 ズバリ!!
アイ・ツー特価 ¥512,800

本体

(NEC)	定価	販売価格
新製品 PC-9801BX/U2	¥218,000	お問い合せ下さい
新製品 PC-9801BA/U2	¥328,000	お問い合せ下さい
新製品 PC-9821Ae/U2	¥358,000	お問い合せ下さい
新製品 PC-9821As/U2	¥448,000	お問い合せ下さい
新製品 PC-9821Ap/U2	¥550,000	お問い合せ下さい
新製品 PC-9801NS/R	¥288,000	お問い合せ下さい
PC-9801NA	¥348,000	お電話下さい
PC-9801NA/C	¥498,000	お電話下さい
PC-9821モデルS1	¥318,000	¥224,800
(EPSON)		
PC-486P	¥278,000	¥199,800
PC-486GRSシリーズ	¥486,000～	お問い合せ下さい
PC-486GRPシリーズ	¥358,000～	お問い合せ下さい
PC-386NAR2	¥288,000	¥168,000

モニター

(NEC)	定価	販売価格
PC-KD1521	¥89,800	¥51,800
PC-KD1522	¥99,800	¥68,000
PC-KD1511	¥118,000	¥69,800
PC-KM151	¥148,000	¥99,800
PC-KM171	¥258,000	¥174,800
(EPSON)		
CR-5500	¥168,000	¥83,800
(SHARP)		
CU-14MD	¥74,800	¥39,800
CU-14PD	¥89,800	¥43,800
(三菱)		
XC-1498CⅡ	¥107,000	¥47,000
RD-1498	¥118,000	¥54,800
(サンスイ)		
PD-14M	¥108,000	¥66,800

プリンター

(NEC)	定価	販売価格
PC-PR101/TN103	¥69,800	¥48,800
PC-PR201/45L	¥95,000	¥59,800
PC-PR201/63A	¥158,000	¥89,800
PC-PR1000/4	¥188,000	¥122,800
(EPSON)		
AP-700	¥79,800	¥58,800
AP-1000PC	¥99,800	¥69,800
VP-1047PC	¥99,800	¥59,800
HG-5130PC	¥228,000	¥159,800
LP-2000	¥198,000	¥119,800
(Canon)		
BJ-10Vカスタム	¥69,800	¥36,800
BJ-10Vセレクト	¥79,800	¥46,800
BJ-15V	¥89,800	¥59,800
LBP-B406G	¥448,000	¥258,000
LBP-B406E	¥424,000	¥208,000
(YHP)		
HP Desk Jet 505J	¥99,800	¥68,800
HP Desk Jet 300J	¥79,800	¥49,800

ハードディスク

(Fellow用内蔵)	定価	販売価格
ICM INTER-120B	¥49,800	¥37,500
ICM INTER-240B	¥89,800	¥65,800
キャラベル AV-120F	¥49,800	¥41,500
キャラベル AV-250F	¥84,000	¥66,800
(98シリーズ外付)		
日本テクサ ST-240LBS	¥158,000	¥97,000
日本テクサ Estate-170	¥99,800	¥67,800
緑電子 Nova-120	¥81,800	¥55,800
緑電子 Nova-200	¥118,000	¥75,800
緑電子 MARINE100	¥88,000	¥56,800
緑電子 MARINE200	¥118,000	¥75,800
エレコム EH-85EX	¥89,800	¥49,800
エレコム EH-170EX	¥129,800	¥75,800
エレコム EH-210EX	¥149,800	¥94,800
ICM FT-120-DB/FB	¥118,000	¥71,800
ICM FT-180-DB/FB	¥158,000	¥79,800
ICM FT-240F・FB	¥188,000	¥99,800
(98Note/9821内蔵用)		
ICM Pack-SE80	¥88,000	¥39,980
ICM Pack-SE120	¥108,000	¥53,500
ICM Pack-SE200	¥138,000	¥75,800
エレコム EN-80	¥118,000	¥38,800
エレコム EN-200	¥158,000	¥74,800
緑電子 びるとN80	¥108,000	¥44,800
緑電子 びるとN120	¥128,000	¥57,800

	定価	販売価格
コニック MI-N80	¥118,000	¥44,800
コニック MI-N125	¥136,000	¥54,800
コニック NI-N200	¥148,000	¥78,800

フロッピーディスクドライブ

(アルファデータ)	定価	販売価格
AD-F35S	¥22,800	¥16,800
AD-F35SA	¥32,800	¥20,800
AD-F35W	¥39,800	¥25,800
AD-F35WA	¥49,800	¥28,800
AD-F515	¥39,800	¥26,800
AD-F51W	¥52,800	¥34,800
AD-F35FA	¥29,800	¥20,800
AD-F50FA	¥34,800	¥22,800
(グロリア)		
GD-35MS	¥29,800	¥18,000
GD-35MW	¥49,800	¥23,000
GD-50MS	¥34,800	¥21,000
GD-50MW	¥54,800	¥31,000

RAMボード

	定価	販売価格
FA-34-4MS	¥28,000	¥21,800
FA-34-8MS	¥49,000	¥35,800
PIO-DA134 4MS	¥26,000	¥19,800
PIO-DA134 8MS	¥48,000	¥35,800
PIO-98NTⅡ4M	¥26,000	¥19,000
PIO-98NTⅡ8M	¥50,000	¥35,800
NT34-6ML	¥33,000	¥21,800
NA34-4M	¥21,000	¥16,800
NA34-8M	¥40,000	¥30,800
(メルコ)		
EFA-4000S	¥28,000	¥21,800
EFA-8000S	¥49,800	¥36,800
EDA-4000S	¥28,000	¥21,800
EDA-8000S	¥49,800	¥36,800
ENT-6000S	¥33,000	¥24,800

倍速CPU

(386マシンDA/RA用)	定価	販売価格
IOデータ/PK-A486DW4(40MHz)	¥57,000	¥43,800
PK-A486DW3(33MHz)	¥42,000	¥33,800
メルコ/HDL-20W(40MHz)	¥59,800	¥45,500
HDL-16W(33MHz)	¥49,800	¥37,800
(286マシンVX/RX/DX用)		
IOデータ/PK-X486SL	¥35,000	¥27,500
PK-X486/87SL(コプロ付)	¥43,000	¥33,500
メルコ/HSL-25(25MHz)	¥34,800	¥27,000
HSL-C25(コプロ付)	¥42,800	¥32,000
(EPSON PC-286シリーズ用)		
IOデータ/PK-VF486/87SW2	¥43,000	¥33,000
PK-VG486/87SW3	¥53,000	¥40,000

MIDI

(ローランド)	定価	販売価格
DM-500N	¥145,000	¥118,000
DM-300N	¥88,000	¥72,800
CM-500	¥115,000	¥88,000
CM-300	¥58,000	¥44,800
SC-33	¥49,800	¥36,800
SC-55	¥69,000	¥50,800
SC-155	¥79,000	¥59,800

モデム

(オムロン)	定価	販売価格
MD-96FB5V	¥88,000	¥56,500
MD-24FB5V	¥39,800	¥25,000
MD-24FN5V	¥36,800	¥25,900
MD-24FP5V	¥36,800	¥24,000
MD-24FL10V	¥21,800	¥16,800
(アイワ)		
PV-P24	¥22,000	¥16,800
PV-PF24	¥26,800	¥19,800
PV-AF24V5	¥29,800	¥22,400
PV-AF144V5	¥64,800	¥46,800
PV-CNF24	¥39,800	¥29,400
(マイクロコア)		
MC-24PA5	¥26,800	¥18,800

Macintoshシリーズ

	定価	販売価格
Color Classic 4MB/HDD80	¥238,000	¥168,000
LCⅢ 4MB/HDD160+13インチモニター+AppleキーボードⅡ	定価合計¥453,000	¥298,000
Centris610 8MB/HD230/CD	¥548,000	¥389,800
Centris650 8MB/HD230/CD	¥668,000	¥468,000
Quadra800 8MB/HD500/CD	¥958,000	¥685,000
Power Book165C 4MB/HD120	¥648,000	¥459,800
ClassicⅡ 4MB/FDD	¥198,000	¥89,800
LCⅡ 4MB FDD+13インチモニター+512KBVRAM+120MBHDD	定価合計¥487,800	¥208,000
Power Book160 4MB/HD120	¥598,000	¥358,000
ⅡVX 4MB HD160 CD+13インチモニター+AppleキーボードⅡ	定価合計¥863,000	¥446,000

DOS/Vシリーズ

新登場
IBM
Think Pad 550BJ
A4ノートパソコンにプリンターを内蔵。32ビット486CPUで処理も高速!!



Think Pad 550BJ

2473-YO1(FDモデル)	定価¥298,000
2473-YVB(HDD120 DOSJ50)	定価¥454,000
2473-YWB(8HB HD120 DOS WINDOWS)	定価¥524,000

お値段は、ズバリお問合わせください!

PS/Vシリーズ

	定価	販売価格
本体 2405-W01	¥198,000	お問い合せ下さい
本体 2405-Y01	¥298,000	お問い合せ下さい
本体 2410-Y01	¥378,000	お問い合せ下さい
ディスプレイ IBM-2414-A01	¥137,000	¥99,800
ディスプレイ IDEC-MF-5217AJ	¥99,800	¥95,800
ディスプレイ セイコー CM-1760LR	¥258,000	¥168,000
HDD 85MB キャシュ32KB	¥59,800	¥36,900
HDD 170MB キャシュ32KB	¥79,800	¥48,900
メモリ増設 1MB(70ns)×4個	¥34,000	¥24,800
メモリ増設 4MB(70ns)×4個	¥113,600	¥72,800

セットで更にお安い!!

X68000シリーズ

新登場 X68030
CZ-500C (32ビット68030搭載 4MBメインメモリー SX-WINDOW Ver.3.0)
定価¥398,000
アイ・ツー特価 ¥378,000

従来機もお求め易く!

CZ-634C XVI	¥348,000	アイ・ツー特価¥198,000
CZ-674C コンパクト	¥298,000	アイ・ツー特価¥178,000

X68用オプション

	定価	
CZ-6BSI	定価¥29,800	¥21,300
CZ-6BMIA	定価¥26,800	¥19,000
CZ-6VTI	定価¥69,800	¥49,300
CZ-6BEIB	定価¥28,000	¥19,900
CZ-6BE2B	定価¥54,800	¥39,200
CZ-6BPI	定価¥79,800	¥56,800

通信販売のお問い合せは!! 06-634-1212・647-1412

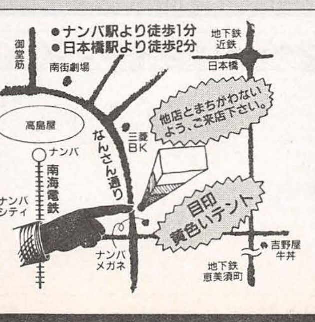
ここにのっていないソフト各機種用も高価買取続行中

98 品名	買取価格
アージェントミッション	¥3,200
ああっ女神さまっ	¥5,500
亜紀子〈プレミアムバージョン〉	¥2,500
ATLASⅡ	¥4,500
AD&Dプールズ・オブ・ダークネス	¥3,700
Apros	¥3,000
アンビシャスパチスロ	¥3,500
YES!	¥2,500
囲碁聖天	¥4,500
囲碁大将位	¥4,500
イマージュⅡ	¥2,700
ウェディングベルは高らかに	¥1,500
続ウェディングベルは高らかに	¥2,200
Winning Post	¥4,200
ウルティマ サベージェンエンパイア	¥2,000
ウルトラ作戦-科特隊出撃せよ	¥3,700
EDGE	¥3,500
AI囲碁4	¥5,000
エアーコンバットⅢ	¥3,500
エクスキューショナーズ	¥3,000
エコロジーマジック	¥2,000
F29リタリエイター・シナリオ付	¥4,500
エンジェル・アーミー	¥2,700
エンチャンタ～若き魔導師の試練	¥3,000
on! ツキ遭いたい!!	¥2,200
王将位	¥3,500
億万長者Ⅲ	¥4,000
GULF WAR蒼鋼伝	¥4,500
GUNSHIP2000	¥4,500
CAT'SPART-①	¥2,000
きゃんきゃんバニーV	¥2,800
究極麻雀アイドルグラフィック	¥3,000
機動戦士ガンダム リターン・オブ・ジオン	¥4,800
キラキラ女神先生	¥2,300
キングス・ダンジョン	¥2,000
クイーン・オブ・デュエリスト	¥3,000
クイーン・オブ・デュエリストパワーアップディスク	¥1,500
クイズジパング	¥2,800
クイズ知略の覇者 三国志奇譚	¥2,800
クイズでレッツゴー!!	¥2,200
クイズ殿様の野望・全国版	¥2,800
クインティアロードⅡ	¥3,500
G.R.	¥2,600
グラムキャッツ1 リバイバル	¥2,500
グラムキャッツ2 成人向	¥2,800
グリーンオアシス	¥2,500
激闘ソロモン海戦史	¥3,800
KO世紀ビースト三銃士	¥3,800
殺しのドレス3	¥2,000
X'arkⅢ	¥4,500
3×3EYES～三只眼變成～	¥4,800
サバッシュⅡ	¥4,200
Sala	¥2,500
斬Ⅱ総集編	¥3,000
しぇいく!しぇいく!1完璧版	¥2,700
しぇいく!しぇいく!2	¥2,700
シュバルツシルトⅣ「クレイドル・エンド」	¥5,500
シムアント	¥3,800
Shinc	¥2,700
ジョシュア追加シナリオ集1	¥2,000
神愛聖人	¥2,500
スーパーリアル麻雀PⅡ&PⅢ	¥4,000
スーパーリアル麻雀PⅡ&PⅢHD	¥4,000
スターウォーズ	¥2,700
スタークルーザーⅡ	¥4,200
スターベアラーズ	¥4,800
スプレッド	¥2,000
SWAP	¥2,000
大航海時代Ⅱ	¥3,800
大航海時代ⅡSW	¥4,000
脱衣麻雀あにまーじゃんV3	¥3,200
DALK	¥3,700
チェックシックス	¥3,500
超時空要塞マクロス リメンバー・ミー	¥3,900
地球防衛少女イコちゃんUFO大作戦	¥5,200
天使たちの午後3番外反省版	¥3,200
天使たちの午後V 狙われた天使たち	¥3,500
天使たちの午後大百科①巻	¥5,000
ディエス・イレ	¥3,000
デルフォイの神託	¥3,500
トップマネジメントⅡ	¥4,000
同級生	¥3,800
ドラゴンマスターシルク	¥3,000
猫まんまEX	¥3,200
信長の野望覇王伝	¥4,800
信長の野望覇王伝SW	¥5,000
はっちゃけあやよさんⅣ～セクシーオリンピック～	¥2,600
ハードショット・ストーリート・ハスラー	¥3,000
ハードショット・ストリート・ハスラーCDX	¥3,000
初恋物語	¥3,000
花札物語	¥2,500
花よりダンゴ2	¥2,000
VIPER	¥2,500
バトルテック	¥3,800
バトルハイスクール	¥2,500
バニラシンドローム	¥3,600
パープルキャット創刊号	¥1,800
BEASTⅢ	¥2,800
B・ZONE	¥2,500
美少女オーディション・アイドルを探せ	¥2,800
美少女ハンターZX	¥3,200
ピュア1リバイバル	¥2,000
ピュアⅡリバイバル	¥2,000
Fortune Reading	¥2,300
4D DRIVING	¥3,800
4D BOXING	¥3,600
Four Flush	¥3,200
フルメタル	¥4,000
ブラックレインボウⅡ	¥2,800
ブランティッシュ2-THE PLANET BUSTES	¥5,200
ブロッククエストV	¥2,500
ぷよぷよ	¥2,800
プリンセスミネルバ	¥3,700
プリンセスメーカー2	¥5,700
ブレフクラブ新装開店	¥3,500
プレミアム2	¥2,500
HELL OGRE	¥2,500
ベルズアベニュー①	¥2,000
ポピュラスⅡエキスパート	¥4,000
ポンロン戦士サニーナの伝説	¥2,600
麻雀三国志演義	¥3,200
マージナルストーリーズ	¥2,200
マハ・バラタ	¥3,000
MARINE BUSTER	¥2,700
マリンフィルト	¥2,500
ミスチフ	¥2,800
鏡	¥2,500
ムーンライトエナジー	¥2,300
Mウーンライトちゃんリンしゃん	¥2,000
メガロマニア	¥3,500
METAL EYE	¥3,800
モンスターメーカー	¥2,700
遊人SPECIAL COLLECTION	¥2,800
YUKAゆかのふしぎな体験	¥1,500
指輪物語 第2巻 二つの塔	¥5,000
LIPSTICK・ADV・Ⅲ	¥2,800
リップルカフェ	¥2,600
リクサス	¥2,600
Resort Wars	¥2,000
レッスルエンジェルスⅡ	¥3,200
RED	¥2,700
レーザースカッド	¥3,000
レイルロードタイクーンDX	¥3,000
ロードス島戦記福神漬③	¥2,000
ロボクラッシュ2	¥4,000
WON PARAウォーズ	¥3,200

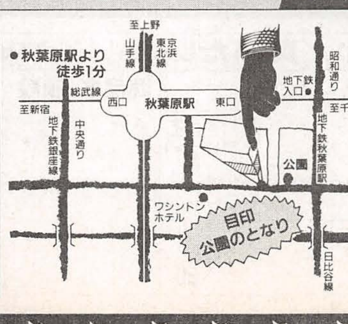
98・88・68・MSX・TOWNS・DOS/V・Macなんでも買います。

中古商品のお問い合わせは 大阪06-647-1198・東京03-3258-1198
●3月15日現在の価格表です。買取り価格は商品相場で変動します。

アイ・ツー大阪店



アイ・ツー東京店



㊙ 誌面では制約があって出せない情報満載!!

年中無休

Information & Interface
株式会社アイ・ツー

ご注文・お問い合わせは……FAX. 06-631-6661

中古／ソフト&ハード
全国通販
横浜サードウェーブ

〒230 横浜市鶴見区鶴見中央5―10―23

☎045-505-2163
受付時間▶PM1：00～PM7：00(水曜休)
FAX▶045-505-2164(24時間)
振込口座▶さくら銀行 京浜鶴見支店
㊢3282421㈲横浜サードウェーブ

YOKOHAMA THIRDWAVE

今月の高価買取例

本体
スーパーファミコン …¥15,000
PCエンジンDUO …¥22,000
スーパーCDROM …¥13,000
CDROM VER1.0 ……¥7,000
CDROM VER2.0 ……¥8,000
CDROM VER2.1 ……¥9,000
スーパーシステムカード ¥5,000
ゲームボーイ ……¥4,000
メガドライブ ……¥4,000
ゲームギア ……¥5,000
ゲームギア用TVチューナー ……¥4,000
ネオジオ ……¥25,000
MSX
A1ST, A1GT …高価買取
コナミ名作ソフト……高価買取
アダルト ……高価買取
プリンセスメーカー ……¥4,500
その他 ……買取不可
PC98
ああっ女神さま ……¥4,500
亜紀子 ……¥3,200
アトラスII ……¥4,200
イクイクパッ君 ……¥2,800
エアーコンバットIII ……¥3,500
エルムナイト ……¥3,500
KISS ……¥2,500
キャミソール ……¥2,500
銀河英雄伝説III ……¥3,500
クラシックロード1 ……¥3,000
サザンアイズ ……¥4,500
サバッシュII ……¥4,500
三国志III ……¥3,500
シュバルツシルトIV ……¥4,500
シビライゼーション ……¥3,500
ジャンジャカジャン ……¥3,000
スーパーDPS ……¥2,200
ソードワールド ……¥3,200
卒業 ……¥4,000
DALK ……¥2,000
大航海時代II ……¥4,000
天仙娘々 ……¥2,800
ディーアーク ……¥2,800
DEJAII ……¥2,500
トキオ ……¥4,500
トップマネジメントII ……¥4,500
DOR3 ……¥2,500
同級生 ……¥3,000
ドラキュラ伯爵 ……¥2,500
ドラゴンスレイヤー英雄伝説II ……¥3,000
ドラゴンナイトII ……¥2,000
ドラゴンナイトIII(成) ……¥2,800
ヌーク ……¥2,800
信長の野望覇王伝 ……¥3,500
初恋物語 ……¥3,500
ブランディッシュ2 ……¥4,200
ぷよぷよ ……¥2,500
マーシャルエージ ……¥2,200
マクロス ……¥4,000
マスターオブモンスターズファイナル ……¥3,500
ミスチフ ……¥2,500
ミラー ……¥2,500
メガロマニア ……¥4,200
ライフ&デスII ……¥4,200
ランスIII ……¥2,500
レモンカクテルコレクション ……¥3,500
ロードス島戦記II ……¥3,000
ロボクラッシュ2 ……¥4,000
その他 ……TEL
表にない新作ソフトも高価買取
TOWNS
アフターバーナーIII ……¥2,500
インビテーション ……¥2,500
AYA ……¥2,500
石見銀山殺人事件 ……¥3,000
ウィングコマンダー ……¥4,000
エターナム ……¥4,000
エメラルドドラゴン ……¥4,000
エルムナイト ……¥3,500
A列車でいこうIII ……¥3,500
オルゴール ……¥2,500
キャル ……¥2,500
キングスクエストV ……¥2,500
サイレントメビウス ……¥3,200
三国志III ……¥4,200
シュバルツシルト ……¥3,000
スーパーDPS ……¥2,500
スーパーリアル麻雀 ……¥3,000
スプラッターハウス ……¥3,500
卒業 ……¥5,000
ソリチュード上 ……¥3,200
ソリチュード下 ……¥4,000
ゼロ ……¥2,000
ターボアウトラン ……¥2,000
太閤立志伝 ……¥3,000
DEJAII ……¥2,500
DOR3 ……¥2,500
Dアゲイン ……¥2,000
電脳少女レジェクション ¥4,000
デスブレイド ……¥2,500
デュアルターゲット ……¥2,000
同級生 ……¥3,800
ナイトメア ……¥3,000
人形使い ……¥3,500
ノスタルジア ……¥2,500
ハイパークラシックオペレーション ……¥3,000
ビッグオナー ……¥4,000
不思議の海のナディア ……¥6,500
プレゼンス ……¥4,000
プレミアム2 ……¥2,500
星の砂物語 ……¥2,000
星の砂物語2 ……¥2,500
ミラージュ ……¥2,500
メカロマニア ……¥4,200
メモリーズ ……¥2,500
モンキーアイランド ……¥2,000
闇の血族スペシャル ……¥2,500
ヨーロッパ戦線 ……¥2,800
ライフ&デスII ……¥4,200
雷電伝説 ……¥3,000
リンケージ ……¥2,000
ルパン3世 ……¥2,500
ワイアット ……¥2,800
その他 ……TEL
スーパーファミコン
ウルトラセブン ……¥4,000
ヴァルケン ……¥4,500
エアマネジメントII ……¥4,500
キャプテン翼IV ……¥4,000
元朝秘史 ……¥4,500
甲子園2 ……¥3,500
コズモギャングザビデオ ¥4,000
三国志III ……¥6,000
シムアント ……¥5,000
ジョジョの奇妙な冒険 ……¥4,000
スーパーファミスタ2 ……¥4,500
スーパー桃太郎電鉄II ……¥5,000
スターフォックス ……¥4,200
太閤立志伝 ……¥4,500
大戦略エキスパート ……¥4,500
大爆笑人生劇場 ……¥4,000
提督の決断 ……¥6,000
テクモスーパーNBA ……¥5,000
テトリス2 ……¥4,500
伝説のオウガバトル ……¥4,500
ドラゴンズアイ ……¥4,000
ドラゴンボールZ超武闘伝5,500
哭きの竜 ……¥4,000
バットマンリターンズ ……¥3,500
ファイナルファンタジーV ……¥4,000
ファイヤープロレス2 ……¥4,000
マリオカート ……¥4,000
麻雀大会 ……¥4,500
メタルマックス2 ……¥6,000
らんま1／2爆烈乱闘篇 ¥5,000
その他 ……TEL
PCエンジン
宇宙戦艦ヤマト ……¥3,000
AV花札 ……¥4,000
AVパチスロ ……¥4,000
究極麻雀 ……¥4,000
CALII ……¥4,000
銀河お嬢様伝説YUNA ¥3,000
コットン ……¥3,500
真三国志 ……¥3,500
スナッチャー ……¥3,500
ゼロヨンチャンプ2 ……¥3,500
ダンジョンエクスプローラII ……¥3,500
トップをねらえ2 ……¥3,500
ドルアーガの塔 ……¥3,000
ドラゴンスレイヤー英雄伝説II ……¥3,500
ボンバーマン93 ……¥3,500
麻雀大会 ……¥4,000
マクロス2036 ……¥4,000
マクロス永遠のラブソング ……¥4,000
魔物ハンター妖子遠き呼 ¥3,000
その他 ……TEL
メガドライブ
アウトラン2019 ……¥2,800
スプラッターハウス3 ……¥2,800
ドリームチームUSA ……¥3,000
ぷよぷよ ……¥2,000
その他 ……TEL
ゲームギア
ザGG忍II ……¥1,500
シャイニングフォース外伝 ……¥1,800
GGアレスタ ……¥1,500
スーパーモナコGPII ……¥1,500
ソニックザヘッジホッグ2 ……¥1,500
その他 ……高価買取
ゲームボーイ
アレサII ……¥1,500
アレサIII ……¥1,500
ONI II ……¥1,500
ONI III ……¥1,800
サガ3 ……¥1,500
ラストバイブル ……¥1,500
その他 ……TEL
ネオジオ
餓狼伝説2 ……¥13,000
戦国伝承2 ……¥8,000
ファイヤースープレックス ……¥8,000
龍虎の拳 ……¥7,000
ワールドヒーローズ ……¥8,000
その他 ……TEL

価格は変動します。必ず電話で確認後お送りください。確認の日付と金額を申込書に記入してください。
万一確認なしに送られてきた場合は、到着時の相場で買取、または着払いにて返送させていただきます。
各機種とも古いもの、人気のないものは買取しません。
本体は箱，マニュアル，付属品等全部付きを基準とします。
ソフトは箱，マニュアル，付属品付きのものに限ります。
パソコンソフトは登録カード(未記入)かない場合は減額します。
送金手数料400円マイナスさせていただきます。(送金は書留)

中古在庫例

MSX本体
A1GT ……¥59,800
A1ST ……¥44,800
A1WSX ……¥34,800
F1XV ……¥29,800
MSXソフト
エメラルドドラゴン ……¥3,980
プリンセスメーカー ……¥7,980
コナミ名作ソフト ……TEL
その他 ……TEL
TOWNS
アフターバーナーIII ……¥4,980
AYA ……¥4,980
石見銀山殺人事件 ……¥6,980
ウィングコマンダー ……¥6,980
エメラルドドラゴン ……¥6,980
エルムナイト ……¥5,980
エル ……¥3,980
オルゴール ……¥5,980
ガンダムクラシックオペレーション ……¥4,980
ガンダムハイパーオペレーション ……¥4,980
銀河英雄伝説II DX+ ……¥5,980
斬II ……¥3,980
三国志III ……¥7,980
シムアント ……¥7,980
シムアース ……¥3,980
スーパーリアル麻雀 ……¥5,980
スプラッターハウス ……¥5,980
ソリチュード(上) ……¥6,980
ソリチュード(下) ……¥7,980
関ヶ原 ……¥4,980
太閤立志伝 ……¥5,980
大戦略III90 ……¥3,980
テクノポリススーパーコレクション ……¥7,980
デスブレイド ……¥4,980
トキオ ……¥6,980
ドラゴンナイトIII ……¥4,980
ナイトメア ……¥5,980
信長の野望武将風雲録 ……¥3,980
パワーモンガー ……¥4,980
4Dボクシング ……¥4,980
ふしぎの海のナディア ……¥9,980
プレミアム ……¥3,980
星の砂物語 ……¥3,980
ポピュラス ……¥3,980
マーダークラブDX ……¥4,980
メモリーズ ……¥5,980
メリーゴーランド ……¥5,980
ヨーロッパ戦線 ……¥6,980
雷電伝説 ……¥5,980
ライフ&デスII ……¥7,980
レッサーメルン ……¥4,980
ワイアット ……¥5,980
その他 ……TEL
PC98
ああっ女神さまっ ……¥7,980
アトラスII ……¥5,980
A列車でいこうIII ……¥4,980
いくいくパッ君 ……¥4,980
エアーコンバットIII ……¥5,980
F29RETALIATOR ……¥6,980
エッジ ……¥4,980
エルムナイト ……¥6,980
MSフィールド2 ……¥5,980
ガンダムアドバンストオペレーション¥4,980
キャッスルズ ……¥4,980
機甲師団II ……¥5,980
元朝秘史 ……¥3,980
幻影都市 ……¥4,980
轟II ……¥4,980
サザンアイズ ……¥7,980
三国志III ……¥5,980
ジャンジャカジャン ……¥4,380
ジョーカーII ……¥4,980
ソードダンサー ……¥4,980
ソードワールド ……¥5,980
卒業 ……¥6,980
太閤立志伝 ……¥4,980
大航海時代II ……¥5,980
大戦略IV ……¥4,980
DALK ……¥4,480
提督の決断 ……¥5,980
天仙娘々 ……¥4,980
天神乱魔 ……¥3,980
DEJAII ……¥4,980
ティラムバラム ……¥3,980
トキオ ……¥6,980
トップマネジメントII ……¥7,980
同級生 ……¥5,980
ドラゴンスレイヤー英雄伝説II ……¥4,980
ドラゴンナイトII ……¥3,980
ドラゴンナイトIII ……¥3,980
信長の野望覇王伝 ……¥6,980
人形使い ……¥4,980
バクタ ……¥3,980
ビースト三獣士 ……¥5,980
パワーモンガー ……¥2,980
ふしぎの海のナディア ……¥6,980
フォボス ……¥3,980
ブランディッシュ2 ……¥6,980
プリンセスミネルバ ……¥5,980
プリンセスメーカー ……¥6,980
ぱっぷるメイル ……¥3,980
マスターオブモンスターズファイナル ……¥5,980
麻雀幻想曲 ……¥4,980
魔法少女りな ……¥4,980
ミスタープロ野球HD ……¥4,980
ヨーロッパ戦線 ……¥5,980
ライフ&デスII ……¥7,980
リーディングカンパニー ¥5,980
レッサーメルン ……¥3,980
ロードス島戦記II ……¥4,980
ロボクラッシュ2 ……¥5,980
その他 ……TEL
メガドライブ
メガCD ……¥21,800
その他 ……TEL
PCエンジン
PCエンジンDUO ……¥29,800
CDROM VER1.0 ……¥14,800
CDROM VER2.0 ……¥16,800
その他 ……TEL

電話で在庫確認をして、予約をとってから送金してください。予約なしの送金はかたくお断りします。
ソフトの通信販売は2本以上でお願いします。
価格は変動することがあります。
発禁ソフトの取扱いは一切いたしませんので問い合わせご遠慮ください。

ご案内

- ●価格・在庫は変動しますのでお電話で御確認下さい。
- ●ご送金は必ずお電話でのお申込み後にお願い致します。
- ●現金書留にてのご送金は申込書(メモ用紙)を同封して下さい。
- ●銀行振込の場合は、申込時にお名前、ご住所等をお聞かせ下さい。

★買取の場合は商品名、お名前、ご住所等を明記したメモ用紙を同封して下さい。
★直接、店頭にお持ちになる場合は、身分証明書と印鑑をご用意下さい。
(高校生以下の方は、ご両親の承諾書が必要です)



鶴見駅東口前の有料駐車場をご利用ください(駐車料金当店負担)
鶴見店 ☎045-505-2880

申込書	売りたい／買いたい	マイコンベーシックマガジン
フリガナ 名前　　　　才 住所(〒　　)		商品名・値段
電話	保護者名　　　印	

中古 ハード&ソフト 全国通販

コンピュータードック

☎0482-58-8481 AM11:00〜PM7:00 火曜定休

〒332 川口市幸町2-15-4 野崎屋ビル2F

今月の高価買取ソフト（買取価格は定価の30%〜60%）

PC98

シャルム
戦手必勝
美少女大図鑑
101回目のアプローチショット
エンシエントドラゴン
Bacta
フォボス
アルミスト
麻彩子雀
復活祭
サイバーブロックメタルオレンジ
キャラット
NIGHT SEEP
魔女っ子 クミ
魔法少女 りな
レビュー
PRESENT
PRESENT 2
STRUSH
プレリア
Sweet Emotion
ミラージュ
マーシャルエイジ
花よりダンゴ
麻雀幻想曲
ROSE
KISS
イルミナ
フェリス
ナイキ
コズミック サイコ
レイガン
フォクシー2
RUN RUN 狂走曲
ELLE
ドラゴンナイト3
DE・JA
ランス 2
ランス 3
蘭丸
ギゼ
華麗なる人生
世界で一番君が好き
私をゴルフに連れてって
狂った果実
キサナ
うろつき童子
ストロベリー大戦略
リップスティックアドベンチャー2
CAN CAN バニー
電脳学園
スーパーバトルスキンパニック
プリンセスメーカー
ピュア2
デザート
グラムキャッツ
スロープ
ウエディングラプソディー
フォール
マッド パラドックス
DPS
DPS SG
イントリューダー
少女探偵RINNちゃん
フォール
エクスタリアン
ブランマーカー
星の砂物語2
帰り道は危険がいっぱい
ビースト2
ジョーカー2
サナトス
バーディーワールド
アルテミス
はっちゃけ あやよさん3
コブラ ミッション
ごめんねエンジェル
ホットプリント2
まあじゃん王国
ビーナスキャンペーン
ギディ
レッスルエンジェルス
ポッキー2
ライム
パセリ
天仙娘々
同級生
卒業
私立探偵マックス
ピュアマイドール
雀ボーグすずめ
ドラキュラ
イクイクパッ君
ウエディングベルは高らかに

X68

君だけに愛を
秘密の花園
ドラゴンアイズ
クインティアロード
天神乱魔
マーシャルエイジ
妖獣クラブ2
ブランマーカー
ビースト
アルテミス
DPS
イントリューダー
SAP特殊行動警察
MOON CRYS TAL
PRESENT2
雀ジャカ雀
ジョーカー2
DE・JA2
テセラ
エクスタリアン
DOR3
コンチネンタル
サナトス
バーデーワールド
キャラット
レビュー
プレリア
ミラージュ
2069AD

Towns

アリスの館CD
ランス
ランス2
闘神都市
DE・JA2
天神乱魔
ELLE
星の砂物語2
妖獣クラブカスタム
PONYON
テクポリゲームコレクション
キャンキャンコレクション
スーパーリアル麻雀
麻雀幻想曲
花よりダンゴ
オルゴール
メリーゴーランド
人形使い

MSX

FM-PAC
プリンセスメーカー
スナッチャー
SDスナッチャー
コナミシューティング

★中古ゲームソフト通信販売致します。（PC-98・PC-88・X68・MSX・在庫多数￥1,980より）

MSX

下取価格	機種名	販売価格
45,000	Fs-A1GT	55,000
35,000	Fs-A1ST	45,000
20,000	Fs-A1wsx	32,000
12,000	Fs-A1F	22,000
20,000	Fs-PC1	30,000
9,000	Fs-PA1	18,000
23,000	HB-F1XV	35,000
20,000	HB-F1XDJ	30,000
12,000	HB-F1XD II	22,000
15,000	HBP-F1C	25,000
20,000	CPS-14F1	30,000
15,000	HBD-F1	25,000

中古ゲーム機各種

買取価格	機種名	販売価格
25,000	DUO	34,800
12,000	CD ROM²	15,800
5,000	コアグラフィックス	7,000
5,000	メガドライブ	7,000
20,000	メガCD	25,000
6,000	ゲームギア	8,000
14,000	スーパーファミコン	16,000
3,000	ファミコン	5,000
22,000	NEOGEO	28,000

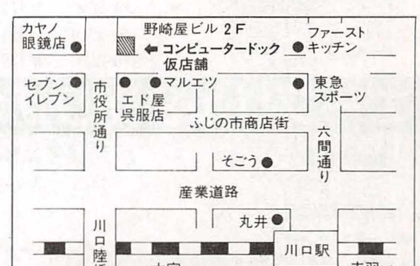
●在庫により価格が多少変動いたしますので、お電話にてご確認ください。

お知らせ 店舗改装中のため大変ご迷惑をおかけしております。新店オープンまでの間は一部の商品を除き、仮店舗にて営業させていただきます。

✂キリトリ線

申込書

名前	保護者氏名
住所〒 TEL（ ）	
内容（売りたい／買いたい）	



ご注意
①価格、在庫は変動しますのでお電話にてご確認ください。
②商品名、およびお客様の住所、氏名、電話番号を明記の上現金書留にてお送りください。
③未成年者の方からの買取は保護者の承諾が必要です。

ディスプレイセット特価

●14インチカラーディスプレイセット
PC-9801 BX…(U2)¥189,800 (M2)¥199,800
PC-9801 BA…(U2)¥262,000 (M2)¥269,800

●14インチマルチスキャンディスプレイセット
PC-9821 Ap…(U2)¥449,800 (M2)¥459,800
PC-9821 As…(U2)¥377,800 (M2)¥387,800
PC-9821 Ae…(U2)¥314,800 (M2)¥324,800
PC-9801 NA120C仕様……¥383,800
PC-9801 NA120仕様………¥253,000
PC-9801 NS/R120仕様 …¥243,000
PC-486 GRS2/5 …………¥389,800
(14インチマルチスキャンディスプレイ)
PC-486 GRP2/5 …………¥312,000
(14インチマルチスキャンディスプレイ)
PC-486P ……………………¥216,000
PC-486GF2/5…………………¥206,000

OAの専門店アイ・エヌ・シー
DYNAMIC PRICE

代金着払い コレクトサービス システム導入!

現金特価で ●クレジット ●リース

中古パソコン

※在庫は24時間中古ストックインフォメーション
TEL.0424-95-0616 へお問い合わせ下さい。

- ●NEC PC-9801 FA(U)2…………¥133,000～
- ●NEC PC-9801 FS(U)2…………¥113,000～
- ●NEC PC-9801 DA2…………¥118,000～
- ●NEC PC-9801 DS2…………¥ 98,000～
- ●NEC PC-9801 RA21…………¥108,000～
- ●NEC PC-9801 RA2…………¥ 98,000～
- ●NEC PC-9801 RX21…………¥ 79,800～
- ●NEC PC-9801 RX2…………¥ 79,800～
- ●NEC PC-9801 VX21…………¥ 63,800～
- ●NEC PC-9801 UV11…………¥ 59,800～
- ●NEC PC-9801 NS20…………¥108,000～
- ●NEC PC-9901 NS/E…………¥108,000～
- ●NEC PC-9801 NS/T…………¥123,000～
- ●NEC PC-9801 NS…………¥ 88,000～
- ●EPSON PC-286VF-STD…………¥ 69,800～
- ●EPSON PC-386VR-STD…………¥ 93,800～
- ●EPSON PC-386V-STD…………¥108,000～
- ●EPSON PC-386M-STD…………¥ 93,800～
- ●EPSON PC-386P…………¥ 98,000～
- ●EPSON PC-386 GE2/5…………¥108,000～
- ●EPSON PC-386 GS2/5…………¥118,000～
- ●EPSON PC-486 GF2/5…………¥133,000～
- ●EPSON PC-486 GR2/5…………¥178,000～

新品パソコン

FM TOWNSセット

モデルHR20 ………セット特価 ¥?89,800
モデルHR100 ……セット特価 ¥?46,800
モデルHG20 ………セット特価 ¥?72,000
モデルHG40 ………セット特価 ¥?07,600
モデルUR20 ………セット特価 ¥?98,000
モデルUR40 ………セット特価 ¥?33,000
モデルUR80 ………セット特価 ¥?48,000
MARTY(パッド・マウス付) …定価¥104,800➡¥?07,000
(FMFDP533,KB101。但しUGタイプはKB101Aのみ付)

- ●NEC PC-9821 Ap/U2 ……… 定価¥550,000➡¥385,000
- ●NEC PC-9821 Ap/M2 ……… 定価¥564,000➡¥394,000
- ●NEC PC-9821 As/U2 ……… 定価¥448,000➡¥313,000
- ●NEC PC-9821 As/M2 ……… 定価¥462,000➡¥323,000
- ●NEC PC-9821 Ae/U2 ……… 定価¥358,000➡¥249,800
- ●NEC PC-9821 Ae/M2 ……… 定価¥372,000➡¥259,800
- ●NEC PC-9801 BX/U2 ……… 定価¥218,000➡¥153,000
- ●NEC PC-9801 BX/M2 ……… 定価¥232,000➡¥163,000
- ●NEC PC-9801 BA/U2 ……… 定価¥328,000➡¥229,000
- ●NEC PC-9801 BA/M2 ……… 定価¥342,000➡¥239,000
- ●NEC PC-9821/S1 ……… 定価¥318,000➡¥218,000
- ●NEC PC-9821/S2 ……… 定価¥438,000➡¥299,800
- ●NEC PC-9801 NAC ……… 定価¥498,000➡¥338,000
- ●NEC PC-9801 NA ……… 定価¥348,000➡¥203,000
- ●NEC PC-9801 NS/R ……… 定価¥288,000➡¥195,000
- ●NEC PC-9801 NS/T ……… 定価¥288,000➡¥139,800
- ●EPSON PC-486GRS2/5……… 定価¥468,000
- ●EPSON PC-486GRS3……… 定価¥493,000
- ●EPSON PC-486GRP2/5……… 定価¥358,000
- ●EPSON PC-486GRP3……… 定価¥373,000
- ●EPSON PC-486P ……… 定価¥278,000
- ●EPSON PC-386GE2/5 ……… 定価¥298,000
- ●EPSON PC-386NAR2……… 定価¥288,000
- ●EPSON PC-386NARC2 ……… 定価¥598,000

超特価!! 価格御相談下さい。

新品ハードディスク

- ●ICM INTER-120A……定価¥ 53,800➡¥ 42,500
- ●ICM INTER-240A……定価¥ 93,800➡¥ 66,800
- ●ICM INTER-120B……定価¥ 49,800➡¥ 38,800
- ●ICM INTER-240B……定価¥ 89,800➡¥ 66,800
- ●ICM INTER-120FE・FB ……定価¥118,000➡¥ 71,800
- ●ICM INTER-180FE・FB ……定価¥158,000➡¥ 88,000
- ●ICM INTER-240FE・FB ……定価¥188,000➡¥ 98,000
- ●ICM FT-120F(D)B ……定価¥118,000➡¥ 71,800
- ●ICM FT-180F(D)B ……定価¥138,000➡¥ 83,800
- ●ICM FT-240F(D)B ……定価¥188,000➡¥ 99,800
- ●ICM MO-3120(PCキット付)…定価¥198,000➡¥163,000
- ●ICM MO-3120F ……定価¥198,000➡¥145,000
- ●ICM PACK-SE80 ……定価¥ 88,000➡¥ 43,800
- ●ICM PACK-SE120 ……定価¥108,000➡¥ 57,500
- ●ICM PACK-SE200 ……定価¥138,000➡¥ 78,800
- ●ICM PACK-LA120 ……定価¥108,000➡¥ 63,800
- ●ICM PACK-LA200 ……定価¥138,000➡¥ 89,000
- ●TEXA ESTATE-220 ……定価¥118,000➡¥ 86,800
- ●TEXA ESTATE-170 ……定価¥ 99,800➡¥ 71,800
- ●TEXA ESTATE-120 ……定価¥ 89,800➡¥ 63,000
- ●キャラベルAV-080SE ……定価¥ 88,000➡¥ 40,500
- ●キャラベルAV-125SE……定価¥108,000➡¥ 51,500
- ●キャラベルAV-200SE……定価¥138,000➡¥ 73,800
- ●ティアック HD-201……定価¥138,000➡¥ 69,800
- ●ティアック HD-121……定価¥ 99,800➡¥ 55,500
- ●緑電子 NOVA120A ……定価¥ 84,800➡¥ 56,800
- ●緑電子 NOVA200A ……定価¥114,800➡¥ 79,800
- ●緑電子 マリーネ100 ……定価¥ 98,000➡¥ 66,800
- ●緑電子 マリーネ200 ……定価¥128,000➡¥ 86,800
- ●緑電子 ビルトN80 ……定価¥118,000➡¥ 42,800
- ●緑電子 ビルトN120 ……定価¥128,000➡¥ 53,800
- ●緑電子 光館 ……定価¥198,000➡¥133,000
- ●サイクエスト SY DOS88 ……定価¥ 71,800➡¥ 71,800
- ●サイクエスト SQ88 ……定価¥ 89,000➡¥ 特 価
- ●サイクエスト SQ88W ……定価¥168,000➡¥ 特 価
- ●カーネル RM42SA ……定価¥123,000➡¥ 特 価

新品プリンター

キヤノンレーザーショット 限定
(トナー・ケーブル付)

LBP-A304E ……定価¥641,000➡¥?18,000
LBP-B406G ……定価¥479,000➡¥?89,000
LBP-B406E ……定価¥429,000➡¥?38,000

- ●NEC PC-PR201/80LA ……定価¥275,000➡¥169,800
- ●NEC PC-PR201/63A ……定価¥158,000➡¥ 89,800
- ●NEC PC-PR201/63 ……定価¥125,000➡¥ 72,500
- ●EPSON VP-2061PC ……定価¥130,000➡¥ 69,800
- ●EPSON VP-1047PC ……定価¥ 98,000➡¥ 53,800
- ●EPSON HG-5130PC ……定価¥228,000➡¥153,000
- ●EPSON AP-1000PC ……定価¥ 99,800➡¥ 66,800
- ●EPSON AP-700 ……定価¥ 79,800➡¥ 52,800
- ●Fujitsu FP-150FX(ケーブル付) …定価¥ 59,800➡¥ 35,800
- ●Star JT-48CL(ケーブル付) ……定価¥ 62,800➡¥ 41,800
- ●YHP Desk JET 505J……定価¥ 99,800➡¥ 68,800
- ●YHP Desk JET 300J……定価¥ 74,800➡¥ 53,800
- ●Canon PIXEL JET ……定価¥800,000➡¥ 超特価
- ●Canon BJC-820 ……定価¥398,000➡¥ 超特価
- ●Canon BJ-330J(VPセット) ……定価¥208,000➡¥ 超特価
- ●Canon BJ-10V Select……定価¥ 79,800➡¥ 超特価
- ●Canon BJ-10V Custom ……定価¥ 69,800➡¥ 超特価
- ●Canon BJ-15V ……定価¥ 89,800➡¥ 超特価

レーザープリンター

- ●EPSON LP-2000 ……定価¥198,000➡¥ 118,000
- ●EPSON LP-8000 ……定価¥398,000➡¥ 276,000
- ●NEC PC-PR1000/4(トナー付) … 定価¥188,000➡¥ 125,000

水平プリンター

- ●OKI ML-8340SV/3 ……定価¥378,000➡¥ 超特価
- ●OKI ML-8340SV/2 ……定価¥318,000➡¥ 超特価
- ●OKI ML-5320SV ……定価¥198,000➡¥ 超特価

新品ディスプレイ

- ●I.Oデータ GA-1024W ……定価¥ 98,000➡¥ 64,800
- ●三菱電気 XC-1498C II ……定価¥107,000➡¥ 41,000
- ●NEC PC-KD1511 ……定価¥118,000➡¥ 65,800
- ●NEC PC-KD1521 ……定価¥ 89,800➡¥ 52,800
- ●NEC PC-KD1522 ……定価¥ 99,800➡¥ 68,600
- ●NEC PC-KM151 ……定価¥148,000➡¥ 99,800
- ●NEC PC-KM171 ……定価¥258,000➡¥ 177,000
- ●EPSON CR-5500 ……定価¥168,000➡¥ 超特価
- ●EPSON CR-7500 ……定価¥248,000➡¥ 179,800
- ●サンスイPD-14M ……定価¥108,000➡¥ 超特価
- ●飯山電機 MF-5517J(98MATE/FELLOW対応)…定価¥248,000➡¥ 108,000
- ●飯山電機 MF-5117J ……定価¥298,000➡¥ 99,800
- ●飯山電機 MF-5021AJ ……定価¥498,000➡¥ ?58,800
- ●飯山電機 MF-5117AJ ……定価¥498,000➡¥ ?78,000

新品ラムボード

- ●メルコ EMJ-4000S ……¥ 26,000
- ●メルコ EMJ-8000S ……¥ 41,000
- ●メルコ EFA-4000S……¥ 20,800
- ●メルコ EFA-8000S……¥ 36,800
- ●メルコ ENT-6000S ……¥ 22,800
- ●メルコ ENR-4000 ……¥ 17,500
- ●メルコ ENR-8000 ……¥ 32,500
- ●メルコ ENA-4000 ……¥ 16,800
- ●メルコ ENA-8000 ……¥ 31,600
- ●I.O BA34-4M ……¥ 20,800
- ●I.O BA34-8M ……¥ 36,000
- ●I.O NA34-4M ……¥ 15,200
- ●I.O NA34-8M ……¥ 31,200
- ●I.O NT34-6ML ……¥ 21,800

周辺機器・OA機器、ほとんどのメーカー扱っております。価格は常に変動します。ご確認下さい。(消費税は含まれておりません)

下取交換表

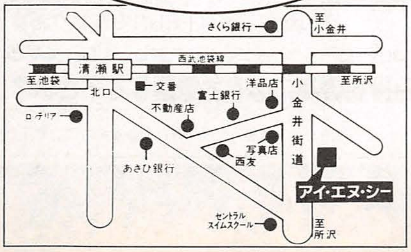
(表にない機種はお気軽にお電話下さい。)

製品名	PC-9821Ap/U2	PC-9821As/U2	PC-9821Ae/U2	PC-9801BX/U2	PC-9801BA/U2	PC-9801NA/C	PC-9801NS/R	PC-486GRS2/5	PC-486GRP2/5	PC-486P
PC-9801FA(U)2	¥272,000	¥200,000	¥135,000	¥ 37,000	¥116,000	¥225,000	¥ 78,000	¥210,000	¥133,000	¥ 64,000
PC-9801DA(U)2	¥292,000	¥220,000	¥155,000	¥ 57,000	¥136,000	¥245,000	¥ 98,000	¥230,000	¥153,000	¥ 84,000
PC-9801FS(U)2	¥302,000	¥230,000	¥165,000	¥ 67,000	¥146,000	¥255,000	¥108,000	¥240,000	¥163,000	¥ 94,000
PC-9801DS(U)2	¥312,000	¥240,000	¥175,000	¥ 77,000	¥156,000	¥265,000	¥118,000	¥250,000	¥173,000	¥104,000
PC-9801FX(U)2	¥317,000	¥245,000	¥180,000	¥ 82,000	¥161,000	¥270,000	¥123,000	¥255,000	¥178,000	¥109,000
PC-9801DX(U)2	¥327,000	¥255,000	¥190,000	¥ 92,000	¥171,000	¥280,000	¥133,000	¥265,000	¥188,000	¥119,000
PC-9801NS/T	¥292,000	¥220,000	¥155,000	¥ 57,000	¥136,000	¥245,000	¥ 98,000	¥230,000	¥153,000	¥ 84,000
PC-9801NS/E	¥312,000	¥240,000	¥175,000	¥ 77,000	¥156,000	¥265,000	¥118,000	¥250,000	¥173,000	¥104,000
PC-386GS2/5	¥302,000	¥230,000	¥165,000	¥ 67,000	¥146,000	¥255,000	¥108,000	¥240,000	¥163,000	¥ 94,000
PC-386GE2/5	¥312,000	¥240,000	¥175,000	¥ 77,000	¥156,000	¥265,000	¥118,000	¥250,000	¥173,000	¥104,000
PC-386VR(M)-STD	¥317,000	¥245,000	¥180,000	¥ 82,000	¥161,000	¥270,000	¥123,000	¥255,000	¥178,000	¥109,000

どんどん現金買取!!
ユーザー様からメーカー様までお気軽にお問い合わせ下さい。
¥5,000,000までキャッシングOK!!

●ご案内
池袋より西武池袋線
乗車約20分清瀬駅下車改札口を出て左手北口より徒歩2分

●お申し込み、お問い合わせは **0424-91-0181**(代)
FAX:0424-91-8589



有限会社 **アイ・エヌ・シー**
〒204 東京都清瀬市元町1-13-33

営業時間:平日11:00～19:00/水・日・祭日12:00～18:00
●各会社、官公庁様各様式にてお承り申し上げます。

1.お振込みは
さくら銀行清瀬支店
当座66697
有限会社アイ・エヌ・シー

2.送 料 は
本州800円・北海道、九州、四国1,000円(一部地域を除く)
離島は別途申し受けます。

3.配 送 は
入金確認次第発送します。
着払可能。注文前に納期をご確認下さい。

4.アフターサービス
1週間以内の初期不良は当社で確認後交換いたします。

中古 激安 新品

とにかく してみよう〜!!

高価買取中

0474(76)0860

TEL受付は、PM11:00マデ

●全国通販、代金引替払もOK!! ●HDDインストール環境整備請負ます

★買って安心中古品も保証付。★価格は2月28日現在のものです。★木曜日定休★店長候補募集中★

買取価格	買取機種	販売価格
	本体	
¥120,000	PC-9801FA2/U2	¥148,000
¥ 90,000	PC-9801FS/U2	¥108,000
¥ 70,000	PC-9801FX2/U2	¥ 89,000
¥ 80,000	PC-9801DA2	¥108,000
¥ 70,000	PC-9801DS2	¥ 89,000
¥ 60,000	PC-9801DX2	¥ 79,000
¥ 80,000	PC-9801RA21	¥105,000
¥ 70,000	PC-9801RA2	¥ 85,000
¥ 60,000	PC-9801RS21	¥ 79,000
¥ 55,000	PC-9801RX21	¥ 69,000
¥ 50,000	PC-9801RX2	¥ 65,000
¥ 45,000	PC-9801VX21	¥ 60,000
¥ 40,000	PC-9801VX2	¥ 55,000
¥ 50,000	PC-9801CV21	¥ 69,000
¥ 30,000	PC-9801VM21	¥ 45,000
¥100,000	PC-9801NS/T	¥125,000
¥ 50,000	PC-9801NV	¥ 69,000
¥160,000	PC-9801NC	¥189,000
¥ 90,000	PC-9801NS/E	¥109,000
¥ 50,000	PC-9801NS	¥ 69,000
¥ 40,000	PC-9801N	¥ 59,000
¥ 30,000	PC-9801LV22	¥ 40,000
¥ 60,000	PC-9801EX2	¥ 75,000
¥ 70,000	PC-9801ES2	¥ 85,000
¥ 50,000	PC-9801UX21	¥ 69,000
¥ 35,000	PC-9801UV11	¥ 49,000
¥ 30,000	PC-9801UV21	¥ 45,000
¥ 30,000	PC-98DO	¥ 45,000
¥ 70,000	PC-98DO＋	¥ 89,000
¥ 40,000	PC-286VF-STD	¥ 59,000
¥ 70,000	PC-386VR-STD	¥ 89,000
¥ 30,000	PC-286C-STD	¥ 49,000
¥ 70,000	PC-386M-STD	¥ 89,000
¥ 60,000	PC-386NW2	¥ 79,000
¥160,000	PC-486GR5	¥189,000
¥110,000	PC-486GF5	¥139,000
¥100,000	TOWNS 2 CX20セット	¥125,000
¥ 60,000	X68000セット	¥ 85,000
¥ 70,000	X68000PROセット	¥100,000
¥ 95,000	X68000EXPERTセット	¥120,000
¥ 20,000	MSX2＋	¥ 29,000
	ディスプレイ	
¥ 20,000	PC-KD853N	¥ 33,000
¥ 15,000	PC-KD854N	¥ 30,000
¥ 30,000	PC-KD882	¥ 40,000
¥ 15,000	PC-KD862	¥ 29,000
¥ 30,000	PC-TV353	¥ 40,000
¥ 35,000	PC-TV453N	¥ 50,000
¥ 20,000	XC-1498C2	¥ 32,000
¥ 15,000	CU-14FD	¥ 30,000
¥ 30,000	CR-5000	¥ 43,000
¥ 15,000	CMT-A14H2	¥ 30,000

高価下取り・買取セール

買取価格	プリンター	販売価格
¥ 30,000	PC-PR201J	¥ 45,000
¥ 25,000	PC-PR201GS	¥ 39,000
¥ 10,000	PC-PR101TL2	¥ 19,000
¥ 15,000	PC-PR101TL3	¥ 25,000
¥ 20,000	PC-PR201TL3	¥ 35,000
¥ 25,000	PC-PR150VH	¥ 35,000
¥ 20,000	AP-900PC	¥ 35,000
¥ 15,000	AP-550EX	¥ 25,000
高価買取	周辺機器、ワープロ、FAX	大特価
高価買取	ソフト	大特価
高価買取	その他機種	大特価

今月の新品目玉

商品	価格
PC-9801US（限定品）	¥129,000
PC-9801DX2/U2（限定品）	¥ 89,000
PC-9801FS2/U2（限定品）	¥125,000
XC-1498C2（0.28mm）	¥ 43,000
CU-14MD（新製品）	¥ 39,000
HD-121A（TEAC 120MB HDD）	¥ 59,000
CRC-IHE80（ノート用80MB HDD）	¥ 44,000
FDC511A（5インチ2HD、2DDオート）	¥ 24,800
FD-3200（ICM3.5インチ2ドライブ）	¥ 24,800
AP-700（ハイパーサーマルプリンター）	¥ 49,000

今月の新品特価

商品	価格
X68030（CZ500C、CZ510C）	¥TEL特価
PC-9801BX/U2	¥152,000
PC-9801BX/M2	¥165,000
PC-9801BA/U2	¥245,000
PC-9801BA/M2	¥255,000
PC-9821AE/U2	¥268,000
PC-9821AE/M2	¥279,000
PC-9821AS/U2	¥335,000
PC-9821AS/M2	¥345,000
PC-9821AP/U2	¥410,000
PC-9821AP/M2	¥420,000
PC-9821S1＋80MB内蔵HDD	¥269,000
PC-9801US	¥129,000
PC-9821NS/R	¥208,000
PC-9801NA	¥229,000
PC-486GRS3	¥345,000
PC-486GRS5	¥327,000

特選中古品

商品	価格
X68000PRO（CZ-652C、2MB Memory、MIDI Board付）	¥ 79,000
PC-9801NS/E40（純正20MB HDD内蔵）	¥139,000
PC-386GE5（386SX 16MHz、Main Memory 1.6MB）	¥109,000
J-3100GS 001（286ダイナブック）	¥ 49,000
J-3100シリーズ用プリンター	¥ 19,000
J31MCGS12（モデムカード）	¥ 12,000
FA34-4M（FA用4MB内蔵ラムボード）	¥ 15,000
TB-10【新品】（トラックボール付10キーボード）	¥ 8,800
サウンドエース響【新品】（ステレオ、スピーカー、EMSリモコン付）	¥ 22,000
ビジネス&ゲームソフト	¥ 激 安

価格は常に変動しています。電話にて確認して下さい。通販御希望の方は、必ず電話で予約後、送金して下さい。
●販売価格に消費税3%は含まれておりません。●FAXでのお見積りは24時間OK！

株式会社 コムネット

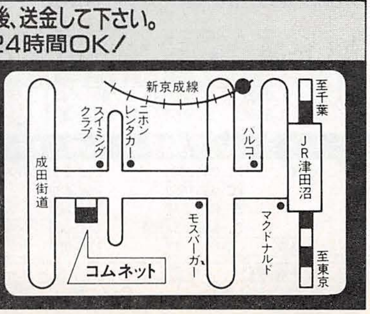
☎0474(76)0860
FAX.0474(76)1294

■申込方法 現金書留又は銀行振込で下記口座へお振込み下さい。代金引替払もOK!!

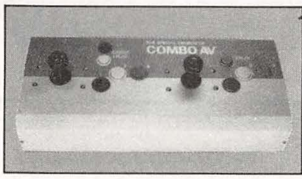
住友銀行 津田沼駅前支店
普通 560065 ㈱コムネット

〒274 千葉県船橋市前原西3-21-13

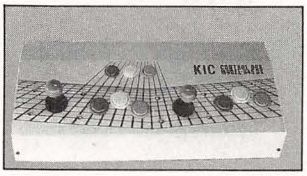
営業時間 AM11:00ヨリPM8:00マデ



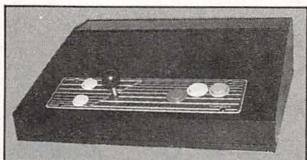
皆さんに親しまれて11年。
(株)キョーワインターナショナルは、着実に歩んでいます。



1991年
COMBO AV
10年の実績を生かし、数々の改良が…。最新、最強のマシーン。



1988年
KIC-045 DX
ベストセラー。
多勢のマニアより絶賛の声々……。



1986年
コントロールBOXの第一号。元祖です。



1981年
マニア向販売開始。
おなじみの広告……。

NEWゲームからレアゲームまで!!
業務用基板いろいろ激安・メチャ安・超安!

最新価格情報無料FAXサービス開始!
詳しい事が知りたい方はお電話下さい。
☎**03-3448-8070(代)**

新型コンボAV
発売中!!
機能性重視
本体価格¥28,000(1年間保証)

コンボコーナーもあるョ!! 中古基板も豊富に取揃え!! COMBO AVもデモ中!!

12トリガーボタン(ストII対応!)

機能性重視、新設計。人間工学に基づいて設計された最もシンプルで、最も堅固なマシン。

12ボタン全てオートトリガー可。30発/秒(MAX)の比類なき最速トリガー。

キョーワの自信作

水平パネルのCOMBO AV!!
1ヵ年保証のCOMBO AV!!
自信を持ってお勧めします。

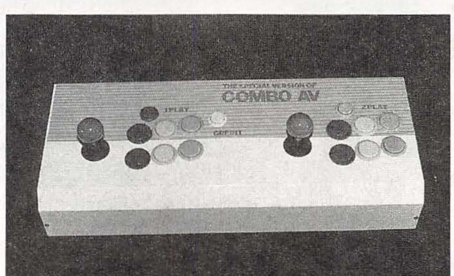
★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備(本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)

- ◆2・4・8方向切換付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオTV、ラジカセ、ヘッドフォン接続可。録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
- ◆全スイッチ、ジョイスティック、電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ(取替もワンタッチ)
- ◆各トリガーボタン単独スピード切換付オートトリガー(ファイヤー、ボンブ、ミサイル等の各々のトリガースピードが自由に設定
- ◆S端子、VIDEO、RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆タテ、ヨコ画面のコントロール制御の切換
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。又、6ボタンの改造可。

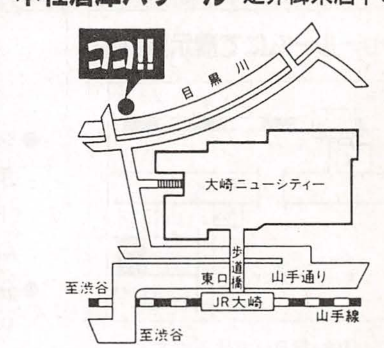
満足のいく性能で安心価格
"コンボAV" ストII仕様(12ボタン)

- ●Vタイプ(S端子、ビデオ対応)……………………¥35,000
- ●Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)……………¥30,000
- ●VRタイプ(上記両方対応+RF付)………………¥37,000



※パソコン用モニター(15kHz対応のみ、400ライン専用は不可)も使用できます。
※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862、863等も高画質でゲームがプレイできます。

JR大崎駅東口下車徒歩2分
本社倉庫バザール 是非御来店下さい



〒141 東京都品川区北品川5-6-23 ☎03-3448-8070
営業時間PM1:00～PM7:00(毎週水曜、第2・第3日曜定休)



ゲームマシンのしくみが楽しみながらよくわかる。
COMBO AV 自作キット
完成価格の各5,000円引きです!

キューティー鈴木の
「いっしょにしようよCOMBO AV」
© JWP WAKO.
制作取扱説明ビデオ付

ホットな最新情報(在庫表)は62円切手2枚同封の上、右記へ!

㈱キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区西品川2-6-3)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも……………
TEL.03-3448-8070(代) FAX.03-5496-1047

ゲームセンターの迫力を自宅でも再現できる!

基板売買のトータルアドバイザーTMゲームクラブ

タイトル	価格
RFⅡ	25,000
アームドエフ	14,000
R・タイプⅡ	20,000
R-タイプ	14,000
アウトゾーン	38,000
アクト フェンサー	12,000
アグレス	10,000
あしたのジョー	10,000
アタックス	15,000
アトミックロボキッド	10,000
アドベンチャークイズ２	15,000
アドベンチャークイズワールド	15,000
アマテラス	10,000
アミダー C	5,000
アラビアン	8,000
アルカノイド(センサー付)	18,000
アルファックスＺ	7,000
アレスの翼	16,000
アンタッチャブル	7,000
イーアルカンフー C	7,000
E・D・F	15,000
怒	5,000
イスパイアル	10,000
１９４３	10,000
１９４３ C	8,000
１９４３ 改	20,000
１９４２	10,000
SDガンダム	25,000
Ｆ１グランプリ	48,000
Ｆ１ドリーム	10,000
MIA	30,000
エンゼルキッズ	18,000
オールアメリカンフットボール	25,000
オメガファイター	15,000
女三四郎	15,000
カイロスの館	7,000
カウンターラン	10,000
火激	3,000
影の伝説	8,000
カダッシュ	15,000
カルテット	18,000
カルノフ	10,000
カンガルー C	5,000
功夫大君	9,000
ガッタンゴットン C	5,000
臥竜列伝	15,000
餓浪伝説(ネオジオソフト)	15,000
ガンディーラ	5,000
ガントレット(電源付)	45,000
ガントレット２	45,000
ガンフォース	28,000
ガンホーキ	68,000
奇々怪界	7,000
キック＆ラン	18,000
キックオフ	10,000
キャプテンコマンドー	98,000
キャンパス・クロッキー	7,000
キューブリック(コナミマザー)	28,000
究極タイガー C	10,000
強行突破	10,000
キングオブドラゴン	98,000
キングオブモンスターズⅡ(ネオジオ)	15,000
キングオブボクサー	7,000
キガス(センサー付)	10,000
キガス２	12,000
ギガンデス	15,000
ギネス	7,000
ギャングウォーズ	18,000
空牙	30,000
クイズDNAの反乱	68,000
クイズ18禁	45,000
クイズTV合衆国	48,000
クイズがくえんパラダイス	15,000
クイズ三国志	15,000
クイズ殿様の野望	15,000
クォース	7,000
クライム ファイターズ	20,000
クルードバスター	25,000
クレイジーコング C	5,000
クレイジーコップ	10,000
クロスシューター	15,000
クロスブレイズ	38,000
グラディウス(電源付)	28,000
グラディウスⅡ	40,000
グラディウスⅢ	30,000
剣豪	30,000
ゲートイン	8,000
激走	5,000
原始島	25,000
源平討魔伝	25,000
航空騎兵物語	10,000
コップ01	10,000
コブラコマンド	8,000
コマンドー	10,000
コラムスⅡ	8,000
コントラ(魂斗羅)	18,000
コンバットスクール	28,000
コンバットライブス	8,000
コンペティションゴルフ	3,000
ゴークス(センサー付)	38,000
ゴーフォーザゴールド	8,000
ゴールドメダリスト	7,000
五目ならべ	5,000
サードスコーピオン	98,000
サイコニックオスカー	10,000
サイドアームス	10,000
サイドポケット	5,000
サイバリオン(パ付)	50,000
西遊降魔録	5,000
西遊降魔録 C	3,000
サイレントドラゴン	98,000
サプライズアタック	10,000
サラマンダ	33,000
リンダークロスⅡ	40,000
サンダードラゴン 雷龍	45,000
サンダーフォースAC	10,000
ザ・高校野球	3,000
ザインドスリーナー	5,000
ザディープ	13,000
四川省	6,000
忍 16A	15,000
シュートアウト	8,000
シュトラール	45,000
シルクワーム(パ付)	18,000
シンプソンズ	60,000
ジェネシス	5,000
ジェミニウィング C	10,000
地獄めぐり	15,000
ジッピーレース	3,000
ジャンピングクロス	7,000
ジャンプコースター	7,000
ジャンボウ(センサー付)	8,000
女子バレー	5,000
スーパークイックス	15,000
スーパークロス	7,000
スーパースターズ	18,000
スーパーゼビウス C	8,000
スーパーバスケットボール	5,000
スーパーバレーボール	18,000
スーパーバレーボール91	78,000
スーパーマン	48,000
スーパーチャンピオンベースボール	10,000
スカイキッド	38,000
スターフォース C	5,000
スタジアムヒーロー	4,000
スチャラカ空中戦	10,000
ストライクガンナー	15,000
ストラテージX C	5,000
ストリートスマート	18,000
ストリートファイターⅡ	138,000
ストリートファイター	55,000
ストリートファイターⅡダッシュ	208,000
スノーブラザース	20,000
スパイダーマン(システム32)	78,000
スパイナルブレイカー	15,000
スペランカー	8,000
セイブサッカー	118,000
セイントドラゴン(Bタイプ)	13,000
セクターゾーン	5,000
芹沢八段の詰め将棋	10,000
セルフィーナ	48,000
ゼロウイング	15,000
００５	15,000
タートルズ(スーパー亀忍者)	25,000
タイガーヘリ	8,000
タイムパイロット C	3,000
達人王	88,000
タンクバスターズ	4,000
タンクバタリアンC	10,000
ダーウィン４０７８	13,000
ダークシール	18,000
ダークシールⅡ	48,000

再発売

RAS-HD　14,500円

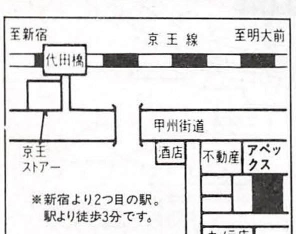
MSXアダプター　2,500円

基板買い取りします
〈特別買取〉

リブルラブル	35,000円
ボスコニアン	15,000円
グロブター	15,000円
トイポップ	30,000円
ワンダーモモ	35,000円
イシターの復活	35,000円
バラデューク	15,000円
ドラキュラハンターASK	
スーパーロコモティブASK	

○10,000円お買上げごとに、店内で現金同様にお買物ができるクーポン券(500円)を差し上 げ ております。
○表示価格はすべて消費税別です。
○送料は別途ご負担となります。
○ローンのお取り扱いもいたしております。

ショールームにて展示販売中



日曜・祝日はお休みです。

どうぞご来店下さい。

お知らせ

●ショウルーム営業日
月～土曜日、祝日
(日曜日 休)
AM10:00～PM7:00

●分割払いも出来る様になりました。詳細はTEL下さい。

☆基板在庫常時3,000枚以上(新製品も有)。
☆基板は、全て激安価格にて販売中。
☆これから基板を始める方でも懇切丁寧にアドバイス致します。又ショールームでは、各種コントロールボックスもプレイしてからお選び頂けます。
☆ショールームは無料でゲームをプレイ出来ますのでどうぞご来店下さい。

㊟PCBの価格は、常に変動しますので注文の時は来店又は、お電話で。

TM ゲームクラブ
㈱アペックス

〒168 東京都杉並区和泉2－1－26
☎03(3323)5524(販売部)
FAX.03(3323)5533

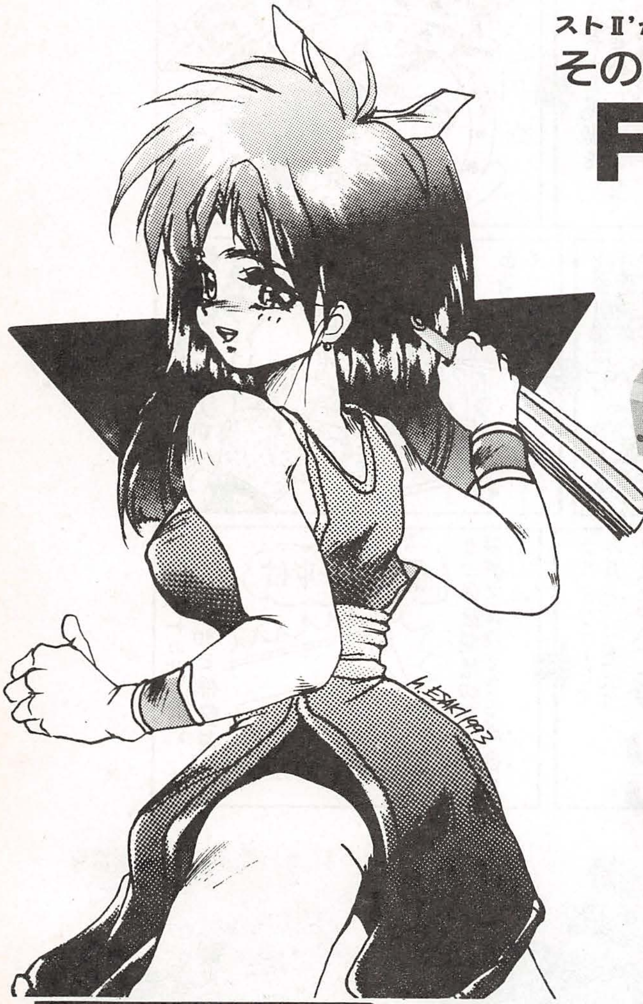
The よくばり派のきみに…

ストII'からネオジオ、麻雀までこれ1台でできるっスよ!!

その名も

PANA TWIN

MODEL:
MP-92





ハッキリ言ってもう買うしかないよネ!!(笑)

パナツイン本体
新価格¥38,000

- ●ストII 対応ハーネス……¥3,000
- ●麻雀ハーネス…………¥3,000
- ●VHFユニット………¥3,000
- ●RGBケーブル………¥3,000

★各種ホビーゲームインターフェースカード★

- ●スーパーファミコン用……¥8,000
- ●メガドライブ用…………¥3,000
- ●PCエンジン用…………¥3,000
- ●MSX用…………………¥3,000
- ●連射基板…………………¥3,000

闘いに餓えた狼達が再びやってくる!!

餓狼伝説2 (Aセット)

&NEO・GEO基板とパナツインセット
予価¥218,000税込です。(限定ですのでお早めに!!)
さらにお買い上げの方に、ネオジオのカセット2本とハーネスサービスだっ!!
※ネオジオのゲームカセットは当社に選択させてもらいます。

中古基板情報はFAXで! 24時間OK!!

●操作方法●

まずFNX情報BOXセンターをよびだします。

東京地区	03-3940-6000
名古屋地区	052-453-6000
大阪地区	06-455-6000
福岡地区	092-482-6000

(メッセージ)
「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。ご希望のBOX番号を押し、続けて♯を押して下さい。」

①ケイアイシーのBOX番号
850000と♯

(メッセージ)
「あなたのFAXの電話番号を、市外局番から押し続けて♯を押して下さい。」

②あなたのFAX番号
(市外局番-○○○○と♯)

(メッセージ)
「○○○○ですね。今までのご指定でよろしければ♯を、最初からやり直す場合は0・♯を、続けてご利用される場合は1・♯を押して下さい。」

③♯を押す

(メッセージ)
「ご指定のFAXにお送り致しますので電話を切ってお待ち下さい。ご利用ありがとうございました。」

好評につき、パナツイン+Bセットが復活!!

いま、パナツインをお買い求めくださった方には、ゲーム基板1枚とそれにあうハーネスをサービス! Bセットをご希望の方は必ず、「Bセット希望します」と言って下さい。
(基板は当社にて選択させていただきます)

★代金引換システムでスピーディーな発送
注文の際は在庫確認の上、電話かFAXにて住所・氏名・電話番号・ご希望の商品名をお申し付け下さい。※送・手数料一律+2,000円(一部地域を除く)

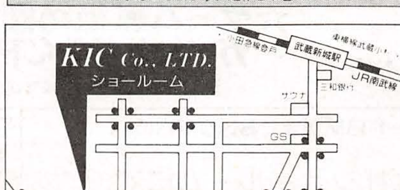
★現金書留も受け付けております
必ず在庫確認と予約されてから住所・氏名・電話番号・予約された商品名・送料(一律+500円)を添えてお申し込み下さい。※どちらもご注文を承り次第、三日以内にお届け致します。(在庫があるものに限る)

★ゲームの基板は……。
動作確認の上発送しますので、安心してご注文頂けます。又、ショールームに御来店のお客様は実際にプレイしてお求めになれます。是非ご来店ください。

今月の目玉商品

- ★リターン・オブ・インベーダーズ……¥20,000
- ★ライフ・フォース(海外版です)……¥28,000
- ★エドワードランディ……¥58,000
- ★R-TYPE・LEO……¥68,000
- ★アサルト(アサルトパネル付き)·¥130,000
- ★エリア88……¥130,000
- ★ストライダー飛竜……¥168,000

上記の基盤とパナツインを買うと、その基盤に合うハーネスプレゼント!!
注意:在庫確認してからお買い上げ下さい。



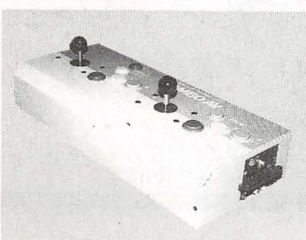
営業時間
AM10:00〜PM7:00
(土曜日PM5:00マデ)
※日曜日定休日デス
〈ショールーム〉
JR南武線武蔵新城駅下車15分

SURPOTING YOUR GAMELIFE!
KIC CO., LTD. (株)ケイアイシー
〒213 神奈川県川崎市高津区千年818
サンライフ橘
TEL:044-754-7594
FAX:044-754-7597

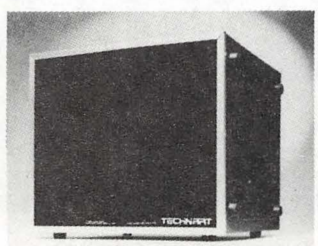
※詳しい資料、在庫価格は62円切手×2枚を同封のうえ上記のBM係までお申し込み下さい。

ゲームに金縛り!!

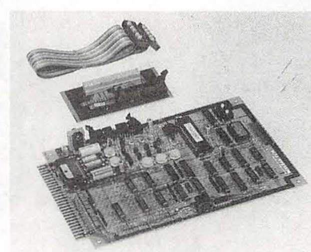




■COMBO AV
2スピーカーによるサラウンド&ステレオ機能。ヘッドホン・TV・CRTからでも音声が出せます。高出力電源(5V 8A)で安定した画像。オートトリガーは、単独スピード切り替え可能。ビデオ出力のVタイプ¥34,000　RGB出力のRタイプ¥29,000　V+RのVRタイプ¥36,000です。6ボタンゲーム対応は¥3,000アップです。



■18インチRGBモニター　¥82,000
ビデオゲームのディスプレイ専用に開発されたモニターです。アナログRGB対応、15Khz/24Khz切替可。
縦画面／横画面兼用、画質調整はすべて前面からできます。高画質対応。
入力はアナログ21ピン及び15ピンです。
※類似品にご注意。



■PCメイト
PCエンジンのエクストラバスにつなぐだけで、鮮明なRGB映像が楽しめます!
RGB回路にパワーアンプを搭載したことによって、従来のRGB改造のような画面の暗さを解消しました。JAMMAハーネス対応、コントロールBOXでプレイできます。取付け／取外しもワンタッチでOK!限定発売です。
¥20,000(税別)



■パナツィン
6ボタン対応のコントロールBOXと麻雀パネルが合体しました。連射装置など従来の機能はそのままに、1Pと2Pの間が拡大してさらにプレイしやすくなりました。ビデオ/S端子標準対応RGBケーブル(15PIN・21PIN)別売
本体¥42,000　RGBケーブル¥3,000

☆テクナートならではのメリット!!

①テクナートでお買い上げの商品は、テクナートが責任をもって買い取ります。
②メンバーズカードの発行でますますオトクになりました!!スタンプを集めるといいコトがありますよ!!
③技術力を誇るテクナートならではの完全アフターサービス体制が売りものです。他店で買われた基板でも修理できます。
④お客様のニーズに応えて開発依頼も承ります。
⑤商品は店頭で実際にプレイして確認して買えます。
⑥コピー商品は一切扱ってませんので安心です。
⑦コントロールBOXと基板を同時に買われたらハーネス1本がサービスになります!!

☆中古基板は、在庫3000枚!!

なつかしのレトロゲームから新品基板まで、基板のことならテクナートにおまかせ下さい。
入荷時と出荷時の2度のチェックで品質は万全。
もちろんマニュアルや保証もついてます。

☆通信販売もやってます!!

安心な代金引換え発送もできます。

☆ゲーム基板の価格は、本誌バイヤーズガイドをごらん下さい。

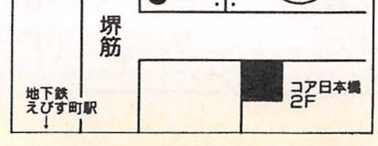
注）価格は変動しますので、ご注文前にTELで確認して下さい。

●詳しい資料ご希望の方は62円切手3枚同封のうえ、テクナートBM係までお送り下さい。

テクナート

〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F
TEL.06-643-7641

●本社ショールームにて、展示販売中!!
●営業時間：AM10：00▶PM7：30
日・祭日は休みです!!



GEMU²

SPRING FESTIVALだ〜い!!

売り切れ続出が予想されます。すぐお電話を！

お買い得商品

★（５つ星クラス）4,000円均一
- 高校ドッチボール
- ダイナマイトリーグ
- バルバルークの伝説
- バトルフィールド
- ザ・ビッグプロレス

★（４つ星クラス）8,000円均一
- パウンドフォーパウンド
- バーディトライ
- ゴークス
- ザインドスリーナー

★（３つ星クラス）15,000円均一
- ワールドスタジアム
- ワールドスタジアアム90
- Ｘマルチプライ
- ジェミニウイング
- ポンピングワールド

¥5,000〜10,000

ハサム	5,000
マーカム	6,000
エキサイティングアワー	7,000
イースワット	7,000
ガンディラー	7,000
ロードファイター	8,000
リングの王者	10,000
クォース	10,000
ヘクシオン	10,000

¥10,000〜20,000

ネクストスペース	12,000
ジェミニウイング	12,000
飛翔鮫	12,000
Ｒ－ＴＹＰＥⅡ	17,000
キキカイカイ	20,000

¥20,000〜

ボンバーマン	25,000
ハチャメチャファイター	25,000
テトリス	28,000
ゼクセクス	30,000
ファンキージェット	32,000
テキパキ	35,000
魔界村	40,000
Ｂラップボーイズ	45,000
ウルトラマン倶楽部	45,000
ＭＶ－12(ＴＡＩＴＯ)	45,000
ＦⅠグランプリⅡ	45,000
コラムス	50,000
クイズ魔Ｑ大冒険	50,000
クイズココロジー	50,000
ＧⅠジョー	55,000
デッドコネクション	60,000
Ｒ－ＴＹＰＥＲＥＯ	60,000
メタルブラック	60,000
コスモギャングパズル	75,000

麻雀、基板その他、この表にない基板もお電話でお問い合わせ下さい。

只今、基板お買上の皆様に夢子ちゃんのイラスト入りオリジナルプラスチックカードを郵送中で〜す。！！
まだ会員じゃない皆さん、今ならまだ間に合うよ〜。



幻夢幻夢
（げむげむ）
株式会社ケイアンドユウ
フリーダイヤル（料金無料）
0120-107855
TEL 06(783)7855
〒577 東大阪市高井田本通５丁目２番

★御注文方法★
まず、お電話下さい。（在庫と価格を確認して下さい）
●合計金額５万円以下の場合
先に商品をお送りします。（２万円以上の場合、送料はゲムゲムが負担します）
（２万円以下の場合はお客様負担になります）
次のお支払い方法から選んで下さい。
①商品到着後３日以内に商品同封の振替用紙でお近くの郵便局から振込んで下さい。
②商品到着後３日以内に現金書留でゲムゲムまで送って下さい。
③商品到着後３日以内に銀行振込で右記の口座に振込んで下さい。
④代引（ヤマト便、ゆうパック）もあります。
●合計金額５万円以上の場合
①先に代金を支払って下さい。現金書留か銀行振込での入金確認後、商品を発送します（送料ゲムゲム負担）
②ヤマト宅急便代引でお送りします。商品配達時に配達員にお支払い下さい。

カードでのお支払いもＯＫです。
ＶＩＳＡ・ＪＣＢ・ＤＳＰ・日本信販
大信販・ＤＣ。詳しくはお電話で。

銀行振込先
大福信用金庫 森の宮支店
普通 095883
ゲムゲム

NEW-HITソフトを 新品特価で 全国通販

PC-9801(5" or 3.5")シリーズ

各11,820円プリンセスメーカーII, 3X3EYES, エルムナイト, ふしぎの海のナディア, 三国志III, 天舞・満漢全席, 将棋聖天, トップマネジメントII, マルチペイント, (13,300円AI囲碁4, 10,860円F19ステイルスファイターSP), 各9,980円ブランディッシュ2, サバッシュII, 蒼鋼伝, シュヴァルツシルトIV, シムアント, 信長の野望覇王伝, Wining POST, メガロマニア, ポピュラス2, AIII, 銀河英雄伝説III, F29リタリエイター, ガンシップ2000, 麻雀三国志演義, スーパーリアル麻雀, BIGオーナー, アラスカンマラミュート, ザ・スーパーラスベガス, II, サルゴンV, ウィザードリーB・C・F, アーリーキングダム, ドラゴン創世紀, アプロス, エルヴァイラ, プリンセスミネルバ, ライフ&デスII, スーパー野球道'93, 囲碁聖天, トキオ, ああ女神さま, 忘えぬ炎, MS-DOS Ver. 5.0, 各9,430円卒業～グラデュエーション, レッサーメルン(CD-ROM), 各8,580円クラシックロード1, キャッスルズ, 雀豪III, 4Dドライビング, 王将位, ハスラー2055, バトルテック, ウルティマサベージエンパイア, 続・ダンジョンマスター, アイオブザビホルダー, MS-DOS Ver 3.3D, 各8,630ATLASII, 機甲師団II, プレフクラブ, 各7,830円サークIII, ブランディッシュ, ソードワールドPC, ドラゴンスレイヤー英雄伝説II, レッサーメルン, ジョシュア, エルフズ, アルシャーク, マスターオブモンスターズファイナル, ティラムバラム, ヴェインドリームII, エッジ, アマランスII, アージェントミッション, パワーシンガー, ロボクラッシュII, スタークルーザーII, ロードス島戦記II, ソードダンサー, KO世紀ビースト三獣士, 超時空要塞マクロス, 魂の門, エンチャンタ, デルフォイの神話, 大航海時代II, 大戦略IV, 元朝秘史, 徳川家康, 幻世喜譚, 激闘!ソロモン海戦史, COMPANY, エアーコンバットIII, プレイメーカーフットボール, 麻雀王伝説, 麻雀バニラシンドローム, 永世名人III, ベストプレーベースボール新データ編, 斬II, ハードショットストリートハスラー, アンビシャスパチスロ, 初恋物語, クィーンズライブラリー, ぽっぷるメイル, DORベストセレクション(9821専)魔法少女りな, パズルの城, レジオナルパワーII, (7,980円満開電飾2), 各6,980円同級生, 天使たちの午後V, III番外編「反省版」, クインティアロード2, 神愛聖人, クィーンオブデュエリスト, 猫まんまEX, マリンフィルト, 星の砂物語2, SILK, 美少女ハンターずっこんX, 脱衣麻雀あにまーじゃんV3, METAL EYE, フォアフラッシュ, 天使たちの午後スペシャル, ディー・アーク, 人形使い, ビーストII, イクイクパッ君, DE-JAII, ドラゴンピンク, デット・オブ・ザ・ブレイン, イーリス亭小夜曲, WONPARAウォーズ, モンスターメーカー, 天舞リミテッド, クイズ智略の覇者, 麻(彩子)雀, ムーンミスト, 電撃ナース, (6,580円スターウォーズ), 各6,230円亜紀子, CAT'S PART-1, Sala-サラ, 遊人スペシャル校内写生1～3セット, キャンキャンバニー5, プレミアム, 2, RED, ぷよぷよ, マリンバスター, レッスルエンジェルスII, グラムキャッツ1, 2, 夢二, PHOBOS, グリーンオアシス, ビーストIII, フォリナー, 48夜物語, 殺しのドレス3, ヌーク, 復活祭, 究極アイドルグラフィックス, 天仙娘々, 雀ジャカ雀, ドラキュラ伯爵, ドラゴンナイトIII, マーシャルエイジ, キャラット, ミスチフ, リクサス, ミラージュ, CAL II, ジョーカーII, ELLE, 君だけに愛を, 狂った果実, 天神乱魔, 花よりダンゴ2, エコロジーマジック, 美少女オーディションアイドルを探せ, ミラー, シャングリラ, バクタ, バトルハイスクール, 亜龍戦士「サニーナの伝説」, イマージュ, II, HELL・OGRE, SWAP, KISS, マジックナイト, iff(イフ), キャミソール, アルテミス, 煩悩予備校3, リップスティックアドベンチャー3, 各5,430円Oh!ツキ遣いた～い, キラキラ女神先生, GR～グラヴィティレスポンス, お父さんの芸夢パート1～7, ウェディングベルは高らかに, II, DALK, チャクラ, 「YES!」, DOR, 2, 3, ランスII, III, うるま, キャンキャンバニープルミエール, 闘神都市, ドラゴンナイト, DE-JA, REY-GUN, 美少女大図鑑, Dr・STOP, DPS・SG, SG set2, set3, スーパーD・P・S, 美少女通信, ブランマーカー, 2069AD, ビーストII, ピンクソックス8号, ムーンライトエナジー, ドラゴンアイズ, (5,120円ムゥーンライトチャンリンシャン), 各4,640円エストリア, ザ・タワー・オブ・キャビン, ゆかのフシギな体験, ベルズアベニュー1, リゾートウォーズ, ロジカル, スリップストーム'92, ソードダンサー増刊号'93, ウイルの伝言, まゆみ, 各3,830円アリスの館2, ロードス島福神漬2, ソードダンサー増刊号, ピンクソックスマニア, 2, はっちゃけあやよさん4, パープルCAT創刊号,

FM-TOWNSシリーズ

各13,300円三国志III, 提督の決断, (8,630円エターナム), 信長の野望覇王伝, ふしぎの海のナディア, エルムナイト, 轟IIタウンズスペシャル, (11,180円エアーコンバットIIスペシャル), 各9,980円ソリチュード上巻, 下巻, ポピュラスII, スザク, F29リタリエイター, 指輪物語第二巻, シムアント, ジェノサイドスクウェア, レイルロードタイクーンDX, バトル, シャムハート, カルメンサンディエゴを探せ!, 極, MS・ディティクデブ, ワイアット, ナイトメア, オルゴール, デジタルピンナップガールズ, ライフ&デスII, トキオ, 電脳少女REJECTION, 斬IIタウンズSP, 関ヶ原, 沈黙の艦隊, シュヴァルツシルト, パワーモンガー, 銀河宇宙オデッセイ2, 銀河英雄伝説IIDX+, サルゴンV, BIG HONOUR, ウィザードリーB・C・F, 各9,430円元朝秘史, 維新の嵐, 武将風雲録, 太閤立志伝, レッサーメルン, ジョシュア, 卒業'93, ヴェインドリーム, エメラルドドラゴン, スーパーリアル麻雀, ガンシップ, 各8,630円エターナム, ウイングコマンダー, アトラス, アフターバーナーIII, 機甲師団II, KID PIX, 各8,580円4Dボクシング, 4Dドライビング, 雷電伝説, デスブレイド・シャドー・オブ・ザ・ビーストII, キャッスルズ, モンキーアイランド, 続・ダンジョンマスター, 各7,830円人形使い, 初恋物語, マニーカラーズ, ハイパーランド動物の世界, 日本の野鳥, DORベストセレクション, 達人王, マイクロコズム, イメージファイト, ターボアウトラン, タイトーチェイスHQ, ダイナソア, ブランディッシュ, スザク, スプラッターハウス, レジオナルパワーII, CGシンジケート, スーパーシューティングTOWNS, きゃんきゃんバニープルミエール+, ベストプレーベースボール, 少年マガジンHISTORY, 各7,630円栄冠は君に2, 機甲師団, 各6,980円同級生, 星の砂物語2, 電撃ナース, ミラージュ, クイーンオブデュエリスト, マリンフィルト, 天使たちの午後V, 天使たちの午後III番外編「反省版」, デットオブザブレイン, my eyes!, イーリス亭小夜曲, CAL I・II, DE-JAII, RED, メモリーズ, メリーゴランド, シャーロックホームズ探偵講座, バトルチェス, 麻(彩子)雀, ハイパー古都の旅, 各6,230円ドラキュラ伯爵, 亜紀子, プレミアム2, DALK, 復活祭, シンク, ミラー, 天神乱魔, 星の砂物語, グラムキャッツ2, レッスルエンジェルス, ドラゴンナイトIII, ELLE, シャングリラ, 天仙娘々, 雀ジャカ雀, 妖獣クラブカスタム, ブランマーカー, プレゼント, KID PIX Jr, ポニオン, 上海, 各5,430円バビーラブ2, ステービアライト, 闘神都市, Oh!ツキ遣いた～い, マージナルアトーリーズ, ランスIII, II, I, DPS・SG・SGset2, 3, DOR1～3, アリスの館, アリスの館II, スーパーD・P・S, Dr・STOP, (5,120円ムーンライトちゃんりんしゃん), (4,640円D・P・S), (2,230円フリーウエア5), 各2,580円フリーウエア4, ソフトウエア入選作品集Vol. 2, (3,830円パープルCAT創刊号), (6,980円アンの夢の国), (21,200円F-BASIC386V1.1, 36,000円BASIC386コンパイラ, 16,300円MUSIC PRO, MIDI版は32,800円,

X68000シリーズ

各11,580円三国志III, ふしぎの海のナディア, サイレントメビウス, 将棋聖天, 提督の決断, 各9,980円信長の野望覇王伝, ヨーロッパ戦線, 極, 沈黙の艦隊, ポピュラスII, シムアース, シムアント, 各8,580円バトルテック, キャッスルズ, ウルティマVI, ライジングサン, バトルチェス, 実戦ビリヤード, 各7,830円エトワールプリンセス, オーバーテイク, ストライダー飛竜, 太閤立志伝, 元朝秘史, バーンウェルト, デスブレイド, アルシャーク, ロードス島戦記II, ドラゴンスレイヤー英雄伝説, 出たなツインビー, 棋太平68K, アルミスト, 各6,980円同級生, 星の砂物語2, 究極タイガー, ジェノサイドII, ファランクス, テセラ, DE-JAII, 華麗なる人生, BEAST2, デッド・オブ・ザ・ブレイン, 各6,230円マーシャルエイジ, G・R, 亜紀子, 花よりダンゴ2, 雀ジャカ雀, ミラー, RED, バトルハイスクール, イマージュ, 煩悩予備校1～3, プレゼント2, アルテミス, グラムキャッツ2, 夢二, 殺しのドレス3, プレミアム, ネクタリス, ELLE, シャングリラ, キャンキャンバニープルミエール, ギゼ, ドラゴンナイトIII, ドラキュラ伯爵, CAL II, 各5,430円DPS・SG, SG set2・3, ランスII・III, キャル, 闘神都市, KIDS, ピアス, DALK, 美少女通信, エクスタリアン, ドラゴンナイト, 妖獣クラブ, Dr・STOP, DORパート2, 3, スーパDPS, (6,680円全開電飾), 各4,480円チェルノブ, スターフォックス, テラクレスタ, 各4,630円まゆみ, キングス・ダンジョン, ウイルの伝言, 各3,830円アリスの館2, はっちゃけあやよさん3, 4, スクウェアリゾート, 機甲装神ヴァルカイザー, パープルCAT創刊号, (5,120円ムゥーンライトちゃんりんしゃん), 11,200円SX-WINDOW Ver 2.0, 24,800円Multi Word,

MSXシリーズ

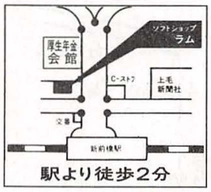
11,580円プリンセスメーカー, 三国志II, (16,300円μ・NOTE Jr.) 7,830円元朝秘史, 武将風雲録, 伊忍道, 幻影都市, 各6,980円バトルスキンパニック, キャンペーン版大戦略II, 各6,230円グラムキャッツ1, 2, ドラゴンナイトII, msx Train, 各5,430円闘神都市, D・P・S SG・set2, set3, 星の砂物語, 各4,630円ユカのフシギな体験, ザ・タワーオブキャビン, 各3,030円ピンクソックスマニア2, ドシフンスペシャル,

DOS/V

各11,580円プリンセスメーカー, 三国志III, 碁キチくん(中級/上), 各9,980円AIII, ライフ&デスII, 信長の野望覇王伝, F29リタリエイター, シムシティデラックス, (8,630円アトラス) 各7,830円フライトオブジイントルーダー, ベストプレーベースボール, ウイングコマンダー, スペシャル・フォーシーズ, 元朝秘史, 将棋, テスト・ドライブ3, ウルティマ6, ザ・サベージエンパイア, 雀皇登龍門, (11,480円リンクス386PRO),

ネオジオ・ハード, 周辺機器

各7,980円ナム1975, Joy Joy KID, 各8,980円ベストプレーベースボール, リーグボーリング, 各9,980円トッププレイヤーゴルフ, 18,600円ラストリゾート, 各14,800円ゴーストパイロット, バーニングファイト, 11,000円みなさまのおかげ様です, 16,300円ラギ, 18,980円得点王, 12,800円ライディングヒーロー, 各19,300円餓狼伝説, アンドロデュノス, (20,600円ヒューポイント), フットボールフレンジー, ベースボールスターズ2, 各21,000円ワールドヒーローズ, キングオブモンスターズII, 各22,800円, 龍虎の拳, 餓狼伝説II, ファイヤースープレックス, 5,800円コントローラー, 2,800円メモリーカード, 1,580円RGBケーブル, 1,520円RFコンバーター, 39,800円NEO-GEO, 19,980円スーパーファミコン, (5,180円XE-1・ST2), (8,320円XE-1PRO), 7,120円XAV-IS, 5,980円XMD-2RGB(5/中発売), 29,300円モデム・MD24FB5V(オムロン), 20,600円モデム・MC24PA5(マイクロコア), ラム特価-サウンドキャンバス, ミュージ郎300, 500, 各950円(5"2HD10枚)マクセル, スリーエム, データライフ, (ノーブランド5"2HD630円), 3.5"HD1枚120円, 3.5"DD1枚150円, 各3,380円フロッピーケース5"180枚入3.5"150枚入



駅より徒歩2分

ソフト・ハード通販お申込方法

- 上記の価格には消費税3%が含まれています。御注文はTELかハガキで。
- 送金方法
  - 現金書留の方は中に、商品名、機種名、金額明細、住所、氏名、TELを書いて同封して下さい。(郵便振替の方は通信欄に記入)口座番号は 宇都宮1-5733 名称 ソフトショップラム
  - 代金引換の方は送料の他に320円プラス。局留めの場合は申し出て下さい。配達日指定は50円プラス。発送後のキャンセルは所定の手数料がかかります。
  - 郵便送料は、500g以下360円、500g以上は小包料金に準ず。
  - 宅急便での代金引換は別途料金になります(送料600円より, 代引手数料400円より)。
  - その他取扱い品・マッキントッシュ、DOS/V、スーパーファミコン、セガ、PCエンジン、周辺機器
- 営業時間　火曜～金曜12：00～20：00、土曜11：00～20：00、日祭10：00～19：00
  定 休 日　祭日を除く毎月曜日
- 掲載されていない商品は御問合せ下さい。当店では中古ソフトの販売はしておりません。すべて新品です。

パソコン・AV専門店

ソフトショップ ラム

☎0272-53-7594　FAX0272-53-4369

〒371 前橋市新前橋町17－13

秋葉原への卸問屋業者が、いよいよ全国通販開始!

全品保証付き

夏のボーナス一括払い(金利ゼロ)

高価下取りOK
代引きOK

ワープロ (送料¥1,000・税別)

メーカー	機種	定価	価格
NEC	PWP-7SV	定価¥230,000	¥147,000
	5SH	定価¥230,000	¥145,000
	5SV	定価¥200,000	¥120,000
	5SJ	定価¥180,000	¥117,000
東芝	JW-05H	定価¥238,000	¥147,000
	98V	定価¥238,000	¥198,000
	01V	定価¥170,000	¥123,000
	98UP2	定価¥298,000	¥40%OFF
シャープ	WD-A761	定価¥265,000	¥TEL下さい
	A751	定価¥235,000	¥144,000
	A750	定価¥230,000	¥125,000
富士通 OASYS	30LX-501	定価¥198,000	¥129,000
	30AX-301	定価¥228,000	¥40%OFF
	30AX-401	定価¥198,000	¥153,000
	POCKET	定価¥99,800	¥63,000

パソコン (送料¥1,000・税別)

メーカー	機種	定価	価格
NEC PC-9801	DX2	定価¥318,000	(限定)¥125,000
	BX/U2	定価¥218,000	¥175,000
	BX/M2	定価¥232,000	¥186,000
	BA/U2	定価¥328,000	¥250,000
	BA/M2	定価¥342,000	¥260,000
PC-9821	Ae/U2	定価¥358,000	¥270,000
	Ae/M2	定価¥372,000	¥280,000
	As/U2	定価¥448,000	¥335,000
	As/M2	定価¥462,000	¥345,000
	Ap/U2	定価¥550,000	¥410,000
	Ap/M2	定価¥564,000	¥420,000
	モデルS1	定価¥318,000	¥235,000
PC-9801	FA5/U5	定価¥578,000	¥190,000
	NS/L	定価¥288,000	¥145,000
	NS/T	定価¥288,000	¥155,000
	NA	定価¥348,000	¥250,000
	NAC	定価¥498,000	¥358,000
	NS/R	定価¥288,000	¥206,000

ハードディスク 一限定一大特価

緑電子 FA, Ae, As, Ap対応内蔵 200MB

メーカー	機種	定価	価格
カーゴー	SS100	定価¥108,000	¥45,000
	SS200	定価¥138,000	¥59,000
NOVA	V-100	定価¥76,800	¥48,000
	V-120	定価¥81,800	¥56,000
	V-200	定価¥118,000	¥75,000
マリーネ	M-100	定価¥88,000	¥58,000
	M-200	定価¥118,000	¥77,000

ディスプレイ (送料・税別)

機種	定価	価格
CU 14FD (シャープ)	定価¥74,800	¥39,800
PC-KD1521 (NEC)	定価¥89,800	¥60,000
PC-KD1522 (NEC)	定価¥99,800	¥77,000
PC-KM151 (NEC)	定価¥148,000	¥110,000

プリンター (送料・税別)

機種	定価	価格
PC-PR201/63A	定価¥158,000	¥97,000
PC-PR201/63	定価¥125,000	¥75,000
PC-PR101/TN103	定価¥99,800	¥54,000
BJ-10Vセレクト	定価¥79,800	¥48,000
BJ-15V	定価¥89,800	¥65,000

〔振込先〕あさひ銀行指扇支店
普通預金 0800673 (有)サイデン

サイデン

☎048(625)1680
営業時間 10：00～20：00(木曜日定休)
〒331 埼玉県大宮市プラザ2－13 FAX048(622)7166

通信販売お申込みのご案内

〔現金一括でお申し込みの方〕
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで、現金書留でお送り下さい。

〔銀行振込でお申し込みの方〕
●銀行振込ご希望の方は、必ずお振込の前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。電信扱いでお振込ください。

〔クレジットでお申し込みの方〕
●電話でお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください。○現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。○1回～84回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は1,000円以上。

※本広告の商品には消費税は含まれていません。※掲載の価格は3月上旬現在のものです。

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

新装オープン！

新入学・進学・就職 おめでとうフェアー！ 5/9まで

中古パソコン・新品パソコン全国通信販売システム（電話、FAX、郵便、パソコン通信）

在庫一掃 中古パソコンフェアー

中古品在庫500台

渋谷駅前店

中古パソコン 500台展示中

- 常時、倉庫を開放!! 手にとって、商品を確認できます。
- 本体から、周辺機器、ゲームソフト、ビジネスソフトまで、中古品大放出（中古基板・中古ソフトもあります）

永久買取保証

保証＆保険でダブルの安心！

電話付モデム ¥4,800より

パソコン通信による中古情報開始!!

（アクセス番号）

03-3866-6116

※初回のアクセスには、NETWORK＝TOMATO、ID＝guestと入力して下さい。



※実際の店舗とは若干異なります。ご了解下さい。

吉祥寺店も中古在庫100台

NEC
SHARP
EPSON
富士通
コムパック
アップル
IBM
東芝
キヤノン
各種
取扱店

通信販売の詳しいお申し込み方法

★まずはお電話をおかけ下さい（当社広告の1ページ目～6ページ目まですべてに対応）

1. お電話で金額をお確かめ下さい。広告のお値段よりも更に安くなる場合があります。
2. ご購入を決められましたらお電話にてお客様の住所・氏名・電話番号などをお知らせ下さい。当社よりお客様の受付番号をお伝え致します。

東京03(3463)4455／大阪06(364)1258
福岡092(751)3901／仙台022(261)0929

現金支払いの場合

①現金書留で送金いただく場合、お近くの郵便局より現金書留にてご送金して下さい。現金書留の中には代金とお客様の住所・氏名・電話番号と、お電話でお伝えした受付番号を記入した紙（何でも結構です）を同封して下さい。

●現金書留の送り先　〒150 東京都渋谷区神南1-20-13　第一工業ビル

㈱日本マイコン流通センター 渋谷公園通り事務センター ☎03-3463-4455㈹

②銀行振込みで送金いただく場合、お近くの銀行、又は信用金庫ならどこからでもお振込みになれます。又、振込みには即日入金の確認が可能な電信扱いをご利用下さい。詳しくは、お近くの銀行、信用金庫でご確認して下さい。又、当社口座（下記の4口座）と同じ銀行がお近くにある場合は同じ銀行からお振込みになりますとより早く入金か確認出来ます。

●振込先
（大和銀行　渋谷支店 普6400197）
（住友銀行　渋谷東口支店 普1133110）
（第一勧業銀行　渋谷支店 普2870068）
（さくら銀行　渋谷支店 普5546936）
（あさひ銀行　渋谷支店 普451454）

③郵便局よりお振込みの場合、お近くの郵便局よりお振込みになれます。●郵便振替口座 東京6-168261

➡当社にて入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

◎ご注意＝代金を現金書留や、お振込などでご送金いただく際は、おつりのないように、お送り下さい。

クレジット支払いの場合

①お電話にて住所・氏名・電話番号の他に、生年月日、お勤め先などをうかがいます。未成年者の方は、保護者の方のお名前をうかがいますので保護者の方の承認をうけてからお申し込み下さい。

②クレジットの手続きは当社が代行致します。お客様には確認のためのお電話を一度さしあげ、指定の書類（当社より郵送）にお名前のご記入と捺印をしていただくだけです。

➡手続きが終り次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。お支払いは原則として商品到着後約2週間～1ヶ月後からとなります。

その他の申し込み方法

①広告にすでに価格が表示されている商品（ただし、限定品と中古品は在庫を確認して下さい）は現金書留にて、商品名・販売価格を記入した紙（何でも結構です）を同封の上直接代金をお送りいただいても結構です。入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。（消費税3%を加える事をお忘れなく）

②下取りにて買替え、又は買取りのみをご希望の方は、お電話にて確認の上お申込み下さい。

③FAXにてのご注文もお受け致します。03-3463-2394までお送り下さい。折返し当社よりFAXにて連絡さしあげます。

④特にお急ぎでない方は、「見積り依頼」と、お電話にてお申込み頂ければ、見積りと申込書、契約内容などを説明した書類をお送り致します。

分割払い取扱い提携会社　オリックスクレジット　日本信販　JACS　オリエント　日総信

カード取扱い提携会社　アメックス　JCB　VISA　UC　DC　日本信販　JACS

ショッピングプロテクト

当社でお求めの商品（5万円以上のもの）高～い修理代がぜ～んぶ無料（タダ）

アフター万全「安心の総合保険つき！」

なんと、お客様の不注意による故障でもOK！もちろん盗難や火災でも安心！

火災　盗難　不注意による故障　落雷等の天災　破裂　輸送中の事故　移動中の破損



日本マイコン流通センターでお買い上げのパソコンおよび周辺機器には安心の総合保険がセットされています。あらゆる故障に対して修理代金が補償されており、盗難の場合は代替品をお届け致します。（但し、中古5万円以上、新品5万円以上のものに限る。なお5万円未満の商品でも安い保険料で同様のサービスが受けられる品もあります。）

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

富士通 FMR-CARD

新品

(JISキーボード)
¥238,000の品
70%引
限定10台
特価 ¥69,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥13,067	¥12,700
12回	¥ 7,562	¥ 6,600
24回	¥ 5,054	¥ 3,500

クレジット表は、消費税込の価格です

- 携帯に最適、超軽量990g
- ジャストA4サイズ、厚さ26.5mm
- JISキーボード

NEC PC-9801NC

新品

¥598,000の品
カラー液晶
56%引
限定10台
特価 ¥258,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥25,700	¥24,600
20回	¥16,416	¥15,500
36回	¥10,661	¥ 9,300

クレジット表は、消費税込の価格です

- カラー液晶搭載98ノートパソコン
- 3.5″FDD & RAMドライブ
- 限定10台の超特価販売

一流メーカー 120メガハードディスク

新品 (PC9801シリーズ用)

限定30台
特価 ¥53,500

回数	1回目	2回目以降
6回	¥10,187	¥ 9,700
10回	¥ 6,340	¥ 6,000
20回	¥ 3,673	¥ 3,200

クレジット表は、消費税込の価格です

- 超高速98用SCSIハードディスク
- SCSI I/Fボード付き
- 便利なメニューソフト付き

一流メーカー 170メガハードディスク (FMタウンズ/X68シリーズ用)

新品

限定30台
特価 ¥65,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥12,179	¥12,000
10回	¥ 7,613	¥ 7,400
20回	¥ 5,196	¥ 3,900

クレジット表は、消費税込の価格です

- FMタウンズ/X68等の画像を扱うには、170メガは必要!
- オプションの利用によりPC98やMACでも利用できます。
- SCSI-HDDの増設用にも最適

新品商品特価表 4/8 以降 フェア期間限定販売予定特価表 (特価には消費税3%は含まれておりません)

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
パソコン本体		
NEC PC-9801BX/U2(486SX-20MHz)98FELLOW	218,000	159,000
NEC PC-9801BA/U2(486DX2-40MHz)98FELLOW	328,000	239,000
NEC PC-9821Ae/U2(486SX-25MHz)98MATE	358,000	265,000
NEC PC-9821Ae/M2(486SX-25MHz)98MATE	372,000	275,000
NEC PC-9821As/U2(486DX-33MHz)98MATE	448,000	329,000
NEC PC-9821As/M2(486DX-33MHz)98MATE	462,000	339,000
NEC PC-9821As/U7(120メガHDD内蔵)98MATE	498,000	369,000
NEC PC-9821Ap/U2(486DX2-66MHz)98MATE	550,000	409,000
NEC PC-9821Ap/M2(486DX2-66MHz)98MATE	564,000	418,000
NEC PC-9801FA2(FA/U2)(FM音源搭載)	458,000	189,000
NEC PC-9801FS2(FS/U2)(FM音源搭載)	348,000	148,000
NEC PC-9801DX/U2(FM音源搭載、限定超特価)	318,000	118,000
NEC PC-9801CS2(CRT一体型、FM音源内蔵)	398,000	185,000
NEC PC-9801US(FM音源内蔵)	248,000	149,000
NEC PC-9821-S1(CD-ROM&CRT)	318,000	239,000
NEC PC-9821-S2(CD-ROM&40メガHDD&CRT)	438,000	328,000
NEC PC-9801NC40(40メガHDD内蔵、カラー液晶)	738,000	298,000
NEC PC-9801NC(カラー液晶)	598,000	268,000
NEC PC-9801NA/C(カラー液晶)	498,000	345,000
NEC PC-9801NA40(40メガHDD内蔵、限定特価)	438,000	238,000
NEC PC-9801NA(限定特価)	348,000	198,000
NEC PC-9801NS/R	288,000	199,000
NEC PC-9801NS/T	288,000	158,000
NEC PC-9801NS/L	288,000	158,000
NEC PC-9801LS2(プラズマCRT、ラップトップ、在庫限定)	628,000	169,000
NEC PC-98DO+	278,000	189,000
エプソン PC386Note-AR2	288,000	185,000
エプソン PC486P2	278,000	179,000
エプソン PC486GR5(GR2)(ハイレゾ標準装備)	458,000	215,000
エプソン PC486GRP5(GRP2)(ハイレゾ標準装備)	358,000	259,000
エプソン PC486GRS5(GRS2)(ハイレゾ標準装備)	468,000	329,000
富士通 FMタウンズIIUR20(CRT一体型)	288,000	209,000
富士通 FMタウンズIIUG20(CRT一体型)	268,000	195,000
富士通 FMタウンズIIHR20(486CPU搭載)	328,000	235,000
富士通 FMタウンズII CX20	333,000	148,000
富士通 FMタウンズIIUX20(CRT一体型)	288,000	148,000
富士通 FMタウンズモデル80H(80メガHDD内蔵)	623,000	199,000
アップル マッキントッシュカラークラッシク(4MB/HD80)	238,000	185,000
アップル マッキントッシュCentris610(8MB/HD160)	448,000	338,000
アップル マッキントッシュCentris650(8MB/HD160)	568,000	428,000
アップル マッキントッシュQuadra800(8MB/HD230)	778,000	578,000
シャープ CZ-500CB(X68030)	398,000	TEL特価
シャープ CZ-510CB(X68030-HD)	488,000	TEL特価
シャープ CZ634C(X68K・XVI、限定超特価)	368,000	188,000
シャープ CZ674C(X68K・Compact-XVI)	298,000	165,000
IBM PS55Note(5523-SV4、4M-RAM/HD40)	368,000	179,000
東芝 J3100EZ(ダイナブックイージー)	248,000	158,000
SEGA テラドライブモデル3(専用カラーモニターセット、30メガHDD付)	327,800	138,000
パナソニック FS-A1-GT(MSX turboR)	99,800	75,800
カラーディスプレイ		
NEC PC-KD1521(0.31、フラット15インチ)	89,800	55,800

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
NEC PC-KD1522(0.31、フラット15インチ、2モード)	99,800	69,800
NEC N-5913U(0.28、14″、限定)	105,000	44,800
NEC PC-TV454(0.35、TV付、スピーカ内蔵)	128,300	89,800
NEC PC-TV471W(21″、アナログ&デジタル、TV付)	230,000	158,000
NEC PC-KM151(15インチ、マルチレゾリューション)	148,000	115,000
NEC PC-KM171(17インチ、マルチレゾリューション)	258,000	199,000
ABM ACM-1404NV(14″、0.28、マルチ、98MATE、ハイレゾ対応)	98,000	55,000
ABM ACM-1404NV&ウインドウズアクセラレーターボードセット	98,000	79,800
シャープ CZ608D(X68専用ディスプレイ)	94,800	66,800
シャープ CZ614D(X68専用ディスプレイTV、スピーカ付)	135,000	98,000
三洋 CMT-A17UM6(17″オートスキャン)	238,000	155,000
三洋 CMT-D14UM5(14″オートスキャン)	118,000	77,000
三洋 CMT-A14F1(MSX2+以降用)	64,800	39,800
アップル アップル13インチカラーRGBモニター	130,000	79,800
ハードディスク/光磁気ディスク/CD-ROM		
NEC PC-CD-50S(CD-ROMドライブ、ソフト付)	78,000	59,800
NEC PC-CD-160S(CD-ROMドライブ、ソフト付)	138,000	105,000
NEC PC-HD100FB(ファイルスロット用内蔵100メガ、SCSI I/F付)	78,000	58,500
アルトス バース170N/FX(170メガ、タウンズ/X68用)	99,800	65,800
↑別売ケーブルにてMAC、98増設用として使用可能		
アルトス バース100NS(100メガ、98用SCSIバスマスターI/F付)	108,000	52,800
↑別売ケーブルにてTOWNS、X68、MACに接続可能		
アルトス INNER-240FE(98BA、BX用内蔵240メガHDD)	89,000	67,800
アルトス INNER-240MA(98Ap、As、Ae用内蔵240メガHDD)	93,000	69,800
緑電子 NOVA V-200-3EA(200メガ、98用SCSI I/F付)	118,000	79,800
ロジテック LMO-330(光磁気ディスク本体&MOメディア&ケーブル、98用)	198,000	138,000
ロジテック LCD-M500(CD-ROMドライブ、MAC用ソフト付)	89,800	68,000
日本テクサ Station240LBS(240メガ、98用SCSI I/F付)	158,000	98,000
エレコム EH-170EX(170メガ、98用SCSI I/F付)	129,800	65,800
エレコム EH-120EX(120メガ、98用SCSI I/F付)	99,800	57,500
ジェフ GJ-240(240メガ、98用SCSI I/F付、限定)	158,000	89,800
各社 PC9801NS/T、NS/E、NC、US用内蔵40メガ	――	36,800より
各社 PC9801NS/T、NS/E、NC、US用内蔵80メガ	――	48,000より
TEAC PH-130(NS/T、E、NC、US用内蔵130メガ)	128,000	55,800
エレコム EN-200(NS/T、E、NC、US用内蔵200メガ)	158,000	85,800
エレコム EH-540(540メガ、98用SCSIバスマスターI/F付)	328,000	238,000
漢字プリンター		
NEC PC-PR4000E/4(トナーセット、レーザープリンター、限定2セット)	610,000	368,000
NEC PC-PR1000/4(トナー付、レーザープリンター)	188,000	129,000
NEC PC-PR201/63(136桁、ドット、限定)	125,000	74,800
NEC PC-PR201/63A(136桁、カラー、ドット、限定)	158,000	94,800
NEC PC-PR101/TN103(80桁、カラー、熱転写)	69,800	49,800
NEC PC-PR101E2(80桁、ドット、在庫限定)	89,800	45,800
NEC PC-PR101/T67(80桁、カラー、熱転写)	84,800	59,800
NEC PC-PR101/T103(80桁、カラー、熱転写)	99,800	69,800
NEC PC-PR101/T165(80桁、カラー、高速熱転写)	120,000	85,800
キヤノン BJ-15V(A4、インクジェット)	89,800	64,800
キヤノン BJ-10Vセレクト(A4、インクジェット)	79,800	47,800
キヤノン BJ-330J(VPシートフィーダー付)(136桁、インクジェット)	228,000	118,000
横河HP HP-Deskjet300J(高速A4インクジェット)	74,800	52,800
スター JR-200CL(136桁、カラー、ドット)	134,800	65,000
エプソン AP-700(ハイパーサーマルカラープリンター)	79,800	56,800

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
エプソン LP-2000(A4サイズレーザープリンター)	198,000	129,000
エプソン LP-2000MMF(LP-2000用マルチフィーダー、在庫限定)	25,000	10,000
エプソン LP-2000YCB5(LP-2000用B5カセット、在庫限定)	8,000	4,800
エプソン XP-2000PC(136桁、48ドット、在庫限定)	198,000	129,000
エプソン XP-2000CSFW(ダブルピンカットシートフィーダー、在庫限定)	40,000	12,800
富士通 FP-110FN(PC/FM用熱転写式、超特価)	49,800	27,800
日本REM シティライター PR-41T(80桁24ドット式、在庫限定)	110,000	49,800
ブラザー M-1024IIF(80桁、24ドット、FM用、在庫限定)	99,800	27,800
パナソニック FS-PC1(MSXシリーズ用48ドットカラープリンター)	59,800	49,800
SONY HBP-F1C(MSXシリーズ用カラープリンター)	49,800	39,800
増設RAMボード　全メーカー超特価		
メルコ HC-256L(PC98用 256K)	12,000	9,800
メルコ HC-512L(PC98用 512K)	17,000	13,800
メルコ 各種RAM/CPU/アクセラレーター等 超特価	――	TEL特価
I/Oデータ 各種RAM/CPU/アクセラレーター等 超特価	――	TEL特価
I/Oデータ NT-34-2ML(98ノートNS/T用2メガボード、在庫限定)	3,000	7,500
タウンズ周辺機器		
メルコ XMT-2000S(タウンズ用2MB)	9,800	7,500
メルコ XMT-4000S(タウンズ用4MB)	19,800	14,800
富士通 FMT-402(MIDIカード)	35,000	24,800
富士通 FMT-403(MIDI音源カード)	72,800	55,000
富士通 FMT-SP101(アンプ内蔵ステレオスピーカー)	29,800	21,800
富士通 FMT-412A(タウンズ用ビデオカードII)	40,000	29,800
富士通 FMT-TU101(タウンズTVチューナーユニット)	39,800	28,500
富士通 FMT-416(タウンズTVチューナーカード、限定)	38,800	19,800
モデム		
各社 2400ボーパソコン通信モデム	――	14,800より
各社 9600ボーパソコン通信モデム	――	49,800より
日立 ネットフォンNP120-3P(モデム内蔵電話機)	――	4,800
その他の周辺機器		
各社 98用カラーCRTパック(NS/E、NS/T用)	――	4,900より
エム・エス・アイ スピークボード(98用音声発生ステレオFM音源ボード)	49,800	23,800
エム・エス・アイ SS-10(98用ステレオFM音源ボード)	19,800	11,000
エム・エス・アイ TB-10(PC98用10キー付トラックボール)	14,000	9,500
フジオン 16C-98(VM用拡張16色ボード)	――	15,000
NEC PC-H98-U01(H98用マウス、限定)	10,000	5,800
NEC PC-H98-B03(H98用SCSI I/F、限定)	41,000	19,900
各社 PC98用バスマウス	――	900より
SONY HBD-F1(MSX2用FDDユニット)	36,800	31,800
各社 PC98用10キー	――	4,800より
各社 FM音源ボード(PC9801シリーズ用)	――	6,900より
各社 RS232C切替器/プリンター切替器/CRT切替器	――	1,900より
各社 PC98用 3.5″×1、2HDドライブ	――	12,800より
各社 PC98用 3.5″×2、2HDドライブ	――	21,800より
各社 PC98用 5″×1、2HDドライブ	――	19,900より
各社 PC98用 5″×2、2HDドライブ	――	31,800より

上記の価格表の他にも激安価格で販売いたしております。お問い合せください。
また、各種クレジットカードのご利用や分割払い、ボーナス払いも歓迎です。
当社の商品は渋谷店/吉祥寺店/葛飾流通倉庫に分割してあります。
店頭に無い場合でも在庫しておりますのでお気軽におたずね下さい。
※シートフィーダー/トラクターユニットなど各種激安価格で販売中!
※下取フェアー開催中! お持ちの中古品を下取して 新製品を買おう!

上記の価格表の他にも、激安価格で販売いたしております。お気軽にお問い合せください。また、各種クレジットカードのご利用や分割払い、ボーナス払いも扱っておりますのでお問い合せください。下取商品をお持ちの方は、高価にてお引取りいたします。

新装オープン! 在庫処分 超特価フェアー開催中! 5/9まで

高価買取・高価下取フェアー!!
あなたのお持ちのパソコンを高価にて引き取ります。
今がチャンス!
- ご希望のお客様には集荷にうかがうサービスも致します。お気軽にお問合せ下さい。

カードの利用も全国OK!!
アメックス JCB VISA
UC DC 日本信販 JACS

パソコンなんでも下取中
あなたのお手元のパソコン・ファミコン周辺機器など高価下取します。お気軽にお問合せ下さい。

月々¥3,000からのクレジット

どんな時でも安心!! 総合保険付
(但し、1品5万円以上)

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも高価にて買い取り致します。

スキップ返済
1〜6ヶ月後よりの支払開始の指定が出来ます。

安心のサポートセンター
万が一の場合でもお気軽にご相談してください。

全国どこでもお電話一本で簡単申込み

受付時間 AM10:00〜PM7:00

日本マイコン流通センター

通信販売受付センター 03(3463)4455 (ヨシコココ)

通信販売 送金先
大和銀行 渋谷支店(普)6400197
住友銀行 渋谷東口支店(普)1133110
第一勧業銀行 渋谷支店(普)2870068
あさひ銀行 渋谷支店(普)451454
さくら銀行 渋谷支店(普)5546936
郵便振込口座 東京6-168261
●口座名義/株日本マイコン流通センター

大阪受付 06(364)1258/福岡受付 092(751)3901/仙台受付 022(261)0929
★ご好評をいただき電話がつながりにくくなっています。PM2:00〜PM6:00が比較的つながりやすい時間帯です。

24時間FAX受付中 申込み、見積依頼、在庫の問合せなど………24時間FAX受付
FAX.03-3463-2394へお気軽にどうぞ! お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

新品代金引換配送もOK!

盗難でも安心総合保険システム!!

㈱日本マイコン流通センター 渋谷店

(AM10:00〜PM7:00) 年中無休
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階
☎03(3463)4455
FAX.03(3463)2394

渋谷駅前店

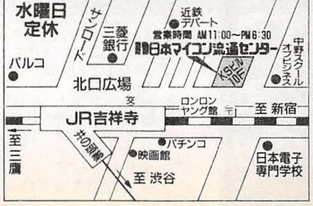


※通信販売の詳しいお申し込み方法は当社広告1P目をごらん下さい。

㈱日本マイコン流通センター 吉祥寺店

(AM11:00〜PM6:30) 毎週水曜日定休
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-31-11 KSビル10階
お電話でのお問い合せは 03-3463-4455へお願いします。

吉祥寺店



※通信販売のお客様は渋谷店へお電話下さい。

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

お電話1本で簡単申込み
03-3463-4455
年中無休
AM10:00〜PM7:00
全国通信販売

便利な配送システム
・配達日指定
・時間帯指定
(午前・午後・夜間)

24時間FAX受付
見積りやお申込み
お問合せなどOK
03-3463-2394

代金引換配送も可能
お電話1本で即、お届け!!
お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

分割払いも大歓迎
①3〜60回 均等払
②ボーナス併用
③ボーナス払
④ボーナスのみの返済(2〜4回払)
⑤組み合せ自由
⑥申込みは当社が代行致します。ご自宅にいながらの簡単申込みです。

購入後のサポートもお電話1本即、対応いたします。

見積りや当社カタログ請求もお気軽に!!
全国無料にて即送ります。

新品・中古の組み合わせ自由!!

中古新品の組合せは自由!

中古クレジット大歓迎・中古全国通信販売・クレジットカードOK・中古品交換制度・下取り交換OK!

業界最長
中古パソコン永久保証
(メーカー保証内容とは異ります)

業界唯一
ショッピングプロテクト
不注意の事故や盗難でも安心!!
(50,000円以上の品)

永久買取保証
(当社でお求めの品はいつでも買取りします。)

高価下取
お手持ちの商品を下取りして当社の商品をお求めになれます。
中古も新品もOKです!

分割払いも大歓迎!!
3〜60回の均等分割払い
ボーナス月の併用払い
ボーナス月のみの払い
半年先からの支払スタートもOK!
簡単申込

各社カードも利用できます。
アメックス JCB VISA UC DC 日本信販 JACS

セール商品特価表 4/8以降フェアー期間限定 販売予定特価表
(表の他にも多数在庫あります。)

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
パソコン本体		
NEC PC-9801NS20(32ビット98ノートSX、20メガHDD内蔵)	448,000	125,000
NEC PC-9801NS/E(32ビット98ノートSX)	278,000	128,000
NEC PC-9801NS/T(32ビット98ノートSX/T)	288,000	138,000
NEC PC-9801NS/L(32ビット98ノートSX/L)	288,000	138,000
NEC PC-9801NC(32ビット98ノート、カラー液晶)	598,000	248,000
NEC PC-9801LS2(32ビットラップトップ、プラズマモニター)	628,000	99,800
NEC PC-9801LV21(ラップトップ)	345,000	59,800
NEC PC-9801LV22(ラップトップ)	378,000	69,800
NEC PC-98XA/2	698,000	25,000
NEC PC-98XL2(ダブル)(40メガHDD内蔵)+XL-03付	988,000	158,000
NEC PC-98XLモデル2	575,000	69,800
NEC PC-98XLモデル4(20メガHDD内蔵)	835,000	84,800
NEC PC-H98モデルU105-100(486DX-66MHz、ハイレゾ標準、新品限定	980,000	558,000
NEC PC-9801FA2/U2(486SX-CPU、FM音源搭載、新品同様)	458,000	168,000
NEC PC-9801FS2/U2(386SX-CPU、FM音源搭載、新品同様)	348,000	138,000
NEC PC-9801FX2/U2(386SX-CPU、FM音源搭載)	278,000	108,000
NEC PC-9801DA2/U2(386-CPU、FM音源搭載)	448,000	128,000
NEC PC-9801DS2/U2(386SX-CPU、FM音源搭載)	358,000	109,000
NEC PC-9801DX2/U2(FM音源搭載)	318,000	104,000
NEC PC-9801RA21(32ビット)	498,000	138,000
NEC PC-9801RA5(32ビット、40メガHDD内蔵)	736,000	145,000
NEC PC-9801RA2(32ビット)	498,000	115,000
NEC PC-9801RS21(32ビット)	398,000	106,000
NEC PC-9801RX21	338,000	98,000
NEC PC-9801RX2	398,000	96,000
NEC PC-9801VX21	433,000	92,000
NEC PC-9801VM21	390,000	84,800
NEC PC-9801VM11	328,000	85,800
NEC PC-9801VM2(別売り256K-RAM¥3,000有り)	415,000	59,800
NEC PC-9801VF2(別売り256K-RAM¥3,000有り)	348,000	45,000
NEC PC-9801M2(別売り512K-RAM¥5,000有り)	415,000	39,800
NEC PC-9801F2(別売り512K-RAM¥5,000有り)	398,000	26,800
NEC PC-9801CS2(CRT一体型、FM音源搭載)	398,000	158,000
NEC PC-9801CV21(CRT一体型、FM音源搭載)	355,000	128,000
NEC PC-9801UV11(FM音源搭載)	218,000	79,800
NEC PC-9801UV2(FM音源搭載)	318,000	64,800
NEC PC-9801UF(FM音源搭載)	218,000	84,800
NEC PC-9801UR(3.5"1ドライブ、RAMドライブ)	218,000	79,800
NEC PC-9801UX21(FM音源搭載)	348,000	79,800
NEC PC-9801U2(FM音源搭載)	298,000	25,000
NEC PC-98DO	298,000	69,800
NEC PC-98DO+	278,000	99,800
NEC PC-88VA	298,000	39,800
NEC PC-8801MC2(CD-ROM標準装備)	199,000	44,800
NEC PC-8801MC1	169,000	34,800
NEC PC-8801MA2	168,000	31,800
NEC PC-8801FA	168,000	22,800
NEC PC-8801FE(家庭用TV(ビデオ入力端子付)に接続できます)	129,000	34,800
NEC PC-8801FE2(家庭用TV(ビデオ入力端子付)に接続できます)	119,000	45,800
NEC PC-8801FH30	168,000	22,000
NEC PC-8801FR30	178,000	22,000
NEC PC-8801SR30	258,000	23,800
NEC PC-8801	228,000	8,000
NEC PC-8001MkII	123,000	6,800
エプソン PC-386GS5/2(32ビット、ハイレゾ対応)	398,000	148,000
エプソン PC-386V-STD(32ビット)	498,000	108,000
エプソン PC-386LSR-STD(32ビットラップトップ)	538,000	178,000
エプソン PC-386LS-H40(32ビットラップトップ、40メガHDD)	763,000	168,000
エプソン PC-386Note-A-STD(32ビット、Note型)	268,000	105,000
エプソン PC-386Note-AE1(32ビット、Note型)	238,000	115,000
エプソン PC-386BOOK・L(32ビット、BOOK型)	378,000	128,000
エプソン PC-286VG-STD	268,000	89,800

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
エプソン PC-286VE-STD	298,000	79,800
エプソン PC-286C-STD(PC-Club)	168,000	69,800
東芝 J3100SS-001(ダイナBOOK)	198,000	48,000
東芝 J3100SS-002(ダイナBOOK、2FDD仕様)	228,000	58,000
東芝 J3100SS-02E(ダイナBOOK、20メガHDD内蔵)	328,000	68,000
東芝 J3100SL-021(16ビットラップトップ、20メガHDD内蔵)	448,000	39,800
東芝 J3100SX-001(ダイナBOOK286)	258,000	85,800
東芝 J3100SX-041VW(32ビットダイナブック、VGA対応、40メガHDD内蔵)	428,000	168,000
東芝 J3100SGT-041(32ビットラップトップ、40メガHDD内蔵)	948,000	178,000
東芝 J3100GS-001(ダイナブック286GS)	198,000	45,800
東芝 J3100GS-021(ダイナブック286GS、20メガHDD内蔵)	498,000	59,800
東芝 J3100GT-002(ラップトップ、2FDD仕様)	498,000	59,800
シャープ CZ-600C(X68000)	369,000	75,800
シャープ CZ-601C(X68000AEC)	319,800	75,800
シャープ CZ-602C(X68000Expert)	356,000	95,800
シャープ CZ-604C(X68000Super)	348,000	114,000
シャープ CZ-611C(X68000ACE-HD)	399,800	95,800
シャープ CZ-612C(X68000Expert-HD)	466,000	115,000
シャープ CZ-623C(X68000Super-HD)	498,000	134,000
シャープ CZ-634C(X68000XVI)	368,000	158,000
シャープ CZ-652C(X68000Pro)	298,000	79,800
シャープ CZ-653C(X68000ProII)	285,000	84,800
シャープ CZ-674C(X68000Compact-XVI)	298,000	138,000
シャープ CZ800C(X1、ジャンク品)	155,000	3,000
シャープ CZ830C(X1twin)(PCエンジン装備)	99,800	19,800
シャープ CZ870C(X1ターボIII)	168,000	19,800
アップル Macintosh LC(4M/HD40)(12インチカラーモニターセット)	478,000	99,800
アップル MacintoshClassicII(4M/HD100)	———	79,800
富士通 FM16βFD1	355,000	29,800
富士通 FMR-CARD(990g、8時間作動、新品限定品)	238,000	69,800
富士通 FM-R30FD	355,000	25,000
富士通 FM-R50FD	380,000	45,000
富士通 FM-R50-NB-1A	238,000	69,800
富士通 FM-R50-NX-1A(32ビット)	258,000	108,000
富士通 FM-R50-NX-21B(親指シフト、32ビット)	258,000	128,000
富士通 FM-TOWNSモデル2本体	398,000	74,800
富士通 FM-TOWNSモデル2F本体	378,000	79,800
富士通 FM-TOWNSモデル20F本体	323,000	89,800
富士通 FM-TOWNSモデル2H(40メガHDD内蔵)本体	548,000	115,000
富士通 FM-TOWNSモデル80H(80メガHDD内蔵)本体	623,000	189,000
富士通 FM-TOWNSIIUX20(CRT一体型)本体(新品同様)	288,000	139,000
富士通 FM-TOWNSIIUG20(CRT一体型)本体(新品同様)	268,000	186,000
富士通 FM-TOWNSIIUR20(CRT一体型)本体(新品同様)	288,000	200,000
富士通 FM-TOWNSIICX20本体(新品同様)	333,000	139,000
富士通 FM-TOWNSIIHR20本体(新品同様)	328,000	226,000
富士通 FM-8	228,000	5,500
富士通 FM-7	118,000	6,800
富士通 FM77AV1	128,000	11,800
富士通 ファコム9450ΛmkII本体(F9451SS12)	425,000	29,800
富士通 ファコム9450ΛmkII本体(F9451SD12)(20メガHDD内蔵)	625,000	39,800
富士通 ファコム9450ΣmkII本体(F9452SD12A)(20メガHDD内蔵)	790,000	49,800
カシオ DK-5500(電子手帳)	29,000	6,800
カシオ DK-5000(電子手帳)	28,000	5,800
カシオ DK-2000(電子手帳)	24,800	4,800
三菱 マルチ16IV(MP-1665-B20)+MP-205GM(モノクロモニター)	———	39,800
沖電気 IF-800シリーズ各種(本体、CRT他)	———	10,000より
パナソニック FS-A1ST(MSXターボR、ワープロ機能付)	87,800	52,800
パナソニック FS-A1F(MSX2、3.5"FDD内蔵)	54,800	34,800
パナソニック FS-A1mkII(MSX2)	29,800	18,800
SONY HB-F900(MSX2、3.5"FDD2基搭載、スーパーインポーズ機能)	148,000	59,800
三洋 PHC-70FD(MSX2+、3.5"FDD内蔵)	64,800	37,800
各社 MSX、MSX2、MSX2+、MSXturboR	———	大特価

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
IBM及びPC/AT互換パソコン本体		
IBM PS/V 2405-YW8(i486DX/33MHz、8MB-RAM、HDD170MB)	588,000	328,000
IBM 5541-M08(3.5"2HD1FD&20メガHDD、16ビット)	870,000	49,800
IBM 5541-M19(3.5"2DD1FD&30メガHDD、16ビット)	———	59,800
IBM 5541-P08(3.5"2HD1FD&20メガHDD、カラー対応、16ビット)	1,015,000	69,800
IBM 5541-P12(3.5"2HD2FD、カラー対応、16ビット)	———	69,800
IBM 5541-P19(3.5"2DD1FD&30メガHDD、カラー対応、16ビット)	———	79,800
IBM 5551-K08	———	29,800
IBM 5551-M08(5"1FD&20メガHDD、16ビット)	1,065,000	29,800
IBM 5551-M19(5"1FD&30メガHDD、16ビット)	———	39,800
IBM 5551-P19(5"1FD&30メガHDD、カラー対応、16ビット)	———	49,800
IBM 5551-S09(32ビット、80386-16MHz、30メガHDD内蔵、3.5"×1)	695,000	118,000
IBM 5551-T0A(32ビット、80386-20MHz、60メガHDD内蔵、3.5"×1)	———	148,000
IBM 5561-H08	———	39,800
IBM 5160(PC/XT、5インチモデル)各種(全品共通特価)	———	2,500
IBM PS55ノート(5523SJ4)	368,000	128,000
三洋 MBC-17JH40(AXパソコン、40メガHDD内蔵、PC/AT互換)	550,000	49,800
ゲーム基盤		
コナミ イーアルカンフー	———	12,800
セガ クラッチヒッター	———	28,000
セタ スーパーリアル麻雀PII	———	8,000
ナムコ 源平討魔伝	———	21,800
ワープロ		
NEC PWP-70(文豪ミニ7、9"CRT、3.5"FDD、24ピン印刷)	198,000	35,800
東芝 JW-500(トスワード500、3.5"&5"&CRT)	———	59,800
松下 FW-U1P353F2(10"CRT、アウトライン64ピン)	153,000	49,800
松下 FW-U1P611(ステラズーム、液晶、アウトライン144ピン)	220,000	108,000
シャープ WD-SD50(液晶モニター、B4印刷、ビジネスワープロ)	398,000	99,800
富士通 オアシスポケットJ(ポケットワープロ、液晶、新品限定)	128,000	49,800
富士通 オアシスポケット2(ポケットワープロ、液晶、新品同様)	99,800	59,800
富士通 オアシス30AD-S(親指シフト、携帯用ワープロ、液晶、3.5"FD)	158,000	45,800
ハードディスク・フロッピーディスク 等		
日本アルトス バース170N/FX(タウンズ/X68用170メガHDD、新品)	99,800	65,800
NEC PC-HD100FB(98ファイルスロット用、100メガ、SCSI I/F付、新品限定)	78,000	51,800
NEC PC-9801NS/E-34(98NS/E.T.NC用20メガHDD)	100,000	27,800
NEC PC-9801NS/E-35(98NS/E.T.NC用40メガHDD)	140,000	37,800
NEC PC9881(8"2D 2ドライブ)	388,000	15,800
NEC PC98XLダブル-31(XLダブル専用40メガハードディスク)	327,000	29,800
NEC PC98H81(8"2D 1ドライブ+10メガハードディスク)	530,000	25,800
NEC PC8831-MW(PC88シリーズ用5"2HD×2ドライブ)	138,000	19,800
NEC CD-ROM2システム(PCエンジン用CD-ROMドライブ+I/Fセット)	57,800	22,800
ICM SR-60(60メガHDD、98用 I/F付)	148,000	45,800
ICM SR-60L(60メガHDD、286L用I/F付)	158,000	45,800
ICM MT-4045(40メガストリーマー)	250,000	12,800
ICM MO-7616(5インチ光磁気ディスク、300メガ)	498,000	128,000
緑電子 Little-B4(40メガHDD、I/F別売)	158,000	18,000
富士通 FMHD-0401G(FMタウンズ対応40メガハードディスク)	238,000	49,800
シャープ CZ-6FD5(X68用5インチ2HD2ドライブFDD)	99,800	49,800
ランド LDS-5UV(98用外付5"ドライブ、1ドライブ)	78,000	32,800
E.I.E. MFD-11(DynaBook用3.5"セカンドドライブ)	36,800	16,800
漢字プリンター		
NEC PC-PR201X(136桁、24ピン、カラードット)	275,000	65,800
NEC PC-PR201F(136桁、24ピン、ドット)	188,000	41,800
NEC PC-PR201/60(136桁、24ピン、カラードット)	135,000	64,800
NEC PC-PR101T/67(80桁、48ピン、カラー熱転写)	84,800	46,800
NEC PC-PR101TL(80桁、24ピン、熱転写)	79,800	32,800
NEC PC-PR101TL2(80桁、24ピン、カラー熱転写)	83,800	36,800
NEC PC-PR101TL3(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69,800	38,800
NEC PC-PR101F2(80桁、24、ドット)	138,000	38,800
NEC PC-PR101F(80桁、24、ドット)&シートフィーダー付	158,000	37,800
NEC PC-PR101F(80桁、24、ドット)	158,000	31,800
NEC PC-PR101L(80桁、24、ドット)	158,000	34,800
NEC PC-PR101G2(80桁、24ドット、カラー)	138,000	42,800
NEC PC-PR150VH(80桁、48ピン、カラー熱転写)	99,800	44,800

中古パソコン3大メリット

かしこい人は中古パソコンを選ぶ!!

①とにかく安い! 同じ予算で、より良い商品が買えます。または購入予定の機種を中古で買えば残ったお金でソフトなどが買えます!

②買い換えや売却にも断然有利! 新品を買うと、箱を開けたその日から中古になってしまいます。中古ならば、最初っから中古のまま! つまり、新品を買っても、中古を買っても、あなたが売るときは同じ中古。損が少なく手放すことができます。

③万全のアフターサービス 中古だって、点検は万全です。㈱日本マイコン流通センターでは細部にわたる検査を行い、完璧な中古品を販売いたします。もちろん保証書もついてます。¥50,000以上の品には盗難や事故の故障にも対応する「パソコン総合保険」にも加入できます。

中古パソコン 月々¥3,000より
商品まとめてクレジットOK! 自宅にいながら簡単にクレジットの手続きが出来ます

下取り差額クレジットOK
新品との組合せもできます
3回から60回まで

業界初のショッピングプロテクト

1. 今、当社でお申し込みのお客様に1年間の総合保険が付きます。(但し、1商品¥50,000以上のものに限り1商品ごとに保険が付きます。
2. 1商品¥50,000未満の物でも保険料をお支払い頂ければ同様の保険に加入が出来ます。
3. 総合保険の内容は、火災、落雷、破裂、盗難、破損、輸送中の事故、取扱上の不注意などの偶然の事故による損害が補償の対象です。
4. 保証と補償の違いについて
   4-1) 総合保険による「補償」は上記3の内容によります。
   4-2) 保証書による「保証」は、商品不良や故障に対してその保証規定により無償修理を行なうもので、もちろんこの保証も付いてます。

お送り頂く当社の住所のご案内

現金書留や見積依頼、クレジット用紙のご返送、および申込書は、
〒150 東京都渋谷区神南1-20-13 第一工業ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷公園通り事務センター

下取り品や修理申込品などの商品は、
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOPへ、お送り下さい。
なお電話はすべて03(3463)4455(大代表)でOK!

- 全品リフレッシュ
- 検査済メーカータイアップ保障で安心
- 新品と組合せOK!
- 夏・冬ボーナス2回払いOK!
- ボーナス月のみの支払もOK! (ボーナス4回払、6回払)
- ボーナス一括払いOK!

※通信販売の詳しいお申し込み方法は当社広告1P目をごらん下さい。

※通信販売のお客様は渋谷店へお電話下さい。

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

自由な配送システム

- 配達日の指定OK
- 土、日、祝日配達OK
- 夜間配達OK

代金引換配送もOK!

商品お届け時にドライバーへ代金をお支払い頂くシステムです。
(若干の手数料必要)

パソコン通信 無料加入&無料使用

只今、当社でお求めのお客様には、話題のパソコン通信へ無料加入および無料使用が可能なサービスを実施中です。もちろんフリーウェアソフトやチャット、メールなど楽しむことが出来ます。

高価買取・下取フェアー中!!

あなたのお持ちのパソコンを高価にて買取り致します(5/9まで)

今が買い換えのチャンス!!

● ご希望のお客様には集荷にうかがうサービスも致します。お気軽にお問い合わせ下さい。

新装オープン超特価激安フェアー限定品(当店推奨品)

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
NEC PC-PR406HS(24ピン、カラー熱転写、スキャナー機能付)	138,000	59,800
NEC PC-PR406(24ピン、カラー、熱転写)	99,800	29,800
NEC PC-PR406S(24ピン、カラー、熱転写、スキャナー機能付)	94,800	49,800
NEC PC-8825(80桁、24ピン、熱転写)	176,000	19,800
NEC NM-9032-02(NM99シリーズ用シートフィーダー、新品同様)	38,000	10,000
NEC NM-9700(80桁、24ピン、カラードット)	163,000	39,800
NEC NM-9400(136桁、24ピン、ドット)	310,000	19,800
NEC NM-9900(136桁、24ピン、カラードット)	298,000	44,800
NEC NM-9950(136桁、24ピン、カラードット)	245,000	49,800
NEC NM-9950II(136桁、24ピン、カラードット)	245,000	59,800
NEC N-5154-32(N5200シリーズ用)	128,000	15,800
NEC N-5263-20(N5200シリーズ用)	――	19,800
NEC N-5263-25A(N5200シリーズ用)	――	24,800
NEC N-5263-26(N5200シリーズ用)	――	29,800
富士通 OAPR-101(オアシス用、24ピン、熱転写、A4縦)	45,000	24,800
富士通 FMPR-201(24ピン、熱転写)	――	29,800
富士通 FMPR-351(136桁、24ピン、ドット、トラクター標準装備)	250,000	35,800
富士通 MB-27410B(136桁、24ピン、ドット)	300,000	34,800
富士通 MB-27411(80桁、24ピン、ドット)	198,000	21,800
富士通 MB-27411E(80桁、24ピン、ドット)	170,000	24,800
富士通 FMPR204B(80桁、24ピン、カラー熱転写)	80,000	29,800
富士通 FMPR353A(136桁、24ピン、ドット)	138,000	39,800
富士通 F6163-T1(オアシス30AD-EX使用可能、48ピン熱転写)	70,000	34,800
富士通 F9454L5(FACOM9450シリーズ用)	――	29,800
富士通 FP-110FN(A4、24ピン、熱転写、PC or FM用)	49,800	26,800
日本REM PR-40T(タウンズ用136桁、24ピン、ドット)	120,000	39,800
日本REM PR-41T(タウンズ用80桁、カラードット、新品1台限定)	110,000	49,800
シャープ CZ-8PG1(80桁、24ピン、カラードット)	138,000	59,800
シャープ CZ-8PC1(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69,800	29,800
シャープ CZ-8PC5(80桁、48ピン、カラー熱転写)	96,800	49,800
シャープ CZ-8PK6(136桁、24ピン、ドット)	159,000	44,800
シャープ MZ-1P02(80桁、ドット)	138,000	15,800
横河 HP-505J(A4インクジェット、300DPI、インクジェット)	99,800	59,800
エプソン IP-130K(136桁、インクジェット)	520,000	24,800
エプソン HG2000PC(136桁、24ピン、インクジェット、ESC/P24-J83)	198,000	59,800
エプソン HG2500(136桁、24ピン、インクジェット)	248,000	39,800
エプソン AP-80K-PC(80桁、24ピン、熱転写)	69,800	15,800
エプソン AP-80K-FM(80桁、24ピン、熱転写)	69,800	15,800
エプソン AP-550EXPC(80桁、24ピン、カラー熱転写)	64,800	34,800
エプソン AP-900PC(80桁、24ピン、カラー熱転写)	94,800	49,800
エプソン AP-1000MAC(EPSON-LINK付属、カラー熱転写、新品在庫限定)	116,000	64,800
エプソン VP-85K(80桁、24ピン、ドット)	118,000	29,800
エプソン VP-130K(136桁、24ピン、ドット)	189,000	29,800
エプソン VP-135K(136桁、24ピン、ドット)	148,000	35,800
エプソン VP-135EX/PC(136桁、24ピン、ドット)	102,000	45,800
エプソン VP-900PC(80桁、24ピン、カラードット)	128,000	45,800
エプソン VP-2600PC(136桁、24ピン、カラードット、シートフィーダー付)	145,000	69,800
エプソン VP-4800PC(136桁、48ピン、ドット)	330,000	75,800
エプソン XP-2000PC(136桁、48ピン、ドット、新品限定)	198,000	129,000
キヤノン LBP-B406(PCモデル、B4レーザープリンター)	598,000	99,800
キヤノン LBP-8IIAJ-2(B4レーザープリンター)	1,320,000	44,800
キヤノン BJ-10V(A4、バブルジェット式、360ドット/インチ)	74,800	34,800
キヤノン BJ-130J(136桁、バブルジェット式)	198,000	69,800
スター AR-2400(136桁、24ピン、ドット)	188,000	34,800
スター AR-2410(80桁、24ピン、ドット)	114,000	34,800

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
ブラザー M1724Pα(136桁、24ピン、ドット)	95,000	48,000
ブラザー M1024IIF(FM用、80桁、24ピン、ドット)	99,800	24,800
ブラザー M1024IIP/X(PC用、80桁、24ピン、ドット)	99,800	29,800
スター AR-2400(136桁、24ピン、ドット)	188,000	44,800
スター AR-2410(80桁、24ピン、ドット)	114,000	34,800
スター BR-2415(136桁、24ピン、ドット)	94,800	46,800
スター JR-200CL(136桁、24×48ピン、カラードット、2書体)	134,800	59,800
精工舎 SL-80MK(80桁、24ピン、ドット、PR101準拠)	118,000	24,800
精工舎 GP-550E(80桁、9ピン、18ドット印刷)	119,800	9,800
東芝 PA-7260(パソピア用、136桁、16ドット)	193,000	15,800
東芝 PWS-5267A(ダイナブックデュアルモードプリンター2)	138,000	45,800
東芝 PWS-5268A(ダイナブックデュアルモードプリンター3)	168,000	54,800
東芝 PWS-5271A(ダイナブックシリーズ用熱転写)	58,000	34,800
東芝 PR-48(J31DPR02)(48ピン、熱転写)	69,800	36,800
東芝 PR-48(J31DPR02)(48ピン、熱転写、新品在庫1台限定)	69,800	48,800
カシオ LCS-2400 TYPE 60(B4レーザープリンター、PC対応)	1,200,000	44,800
IBM 5513-100(JX用、感熱プリンター)	45,000	9,800
IBM 5553-B01(PS/55シリーズ用)	――	29,800
IBM 5553-B02(PS/55シリーズ用)	280,000	49,800
IBM 5577-B01(DOS/V対応、24ドットビジネスプリンター)	――	59,800
三洋 PR-H130AX(AX用、136桁、高速漢字)	250,000	49,800
パナソニック FS-PC1(48ピン、カラー熱転写)	59,800	39,800
パナソニック FS-PK1(24ピン、熱転写)	42,800	24,800
パナソニック FS-PW1(ワープロプリンター、熱転写)	49,800	26,800
SONY PRN-M24TYPEII(MSX用24ピン、ドット)	99,800	24,800
SONY HBP-F1	49,800	32,800
SONY HBP-F1C(B4縦、24ピン、カラー熱転写、MSX用)	49,800	32,800
渡辺測器 MP-1000(マイプロットII、A3版プロッタプリンタ、本体のみ)	148,000	24,800
プリンター		
NEC PC-8024	148,000	9,800
NEC PC-VC101(カラービデオプリンター、新品同様)	198,000	59,800
NEC PC-PR801(フルカラーイメージプリンター、新品同様)	490,000	198,000
アップル レーザーライターPLUS(MAC用レーザープリンター)	1,218,000	89,800
アップル イメージライター(MAC用ドット式)	134,500	35,800
エプソン RP-80II(80桁、9ピン、ドット)	89,800	6,800
エプソン SP-80(80桁、9ピン、ドット)	56,800	6,800
エプソン FP-80(80桁、9ピン、ドット)	153,800	7,800
エプソン MP-100(136桁、8ピン、ドット)	189,000	5,000
シャープ CZ-8PD2R(80桁、9ピン、ドット)	79,800	12,800
シャープ MZ-1P02(MZシリーズ用、80桁、ドット)	138,000	9,800
シャープ CE-140P(PC1360一体型、7色カラー)	43,000	7,800
ブラザー M-1009(ドット、FM用)	49,800	6,800
スター G-10XPII(80桁、ドット)	74,800	5,800
精工舎 GP-250(A4、ドット)	69,800	3,800
精工舎 GP-700M(80桁、カラードット)	79,800	6,800
日立 MP-1041A(80桁、ドット)	――	3,800
日立 PD-400(B16EXII用、136桁漢字ドット)	258,000	29,800
ディスプレイ		
NEC PC-KD853(4000文字、アナログ、0.31)	138,000	44,800
NEC PC-KD854(4000文字、アナログ、0.39)	89,800	39,800
NEC PC-KD862(4000文字、アナログ、0.39)	99,800	39,800
NEC PC-KD863S(4000文字、アナログ、0.39、スピーカー&チルト台付)	118,000	45,800
NEC PC-KD882(4000文字、アナログ、0.31、チルト台付)	89,800	44,800
NEC N-5924(4000文字、ハイレゾ&ノーマル対応)	233,000	59,800
NEC N-5913L(4000文字、アナログ&デジタル、チルト台付)	138,000	39,800

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
NEC N-5915(4000文字、プラズマモニター)	198,000	29,800
NEC N-5911(4000文字、モノクロ)	65,000	14,800
NEC PC-TV454(4000文字、アナログ、TVチューナー内蔵)	128,300	79,800
NEC PC-TV471W(21インチ、アナログ&デジタル、TVチューナー内蔵、新品)	230,000	148,000
エプソン CR-5500(ハイレゾ対応)	168,000	79,800
エプソン CR-5500(ハイレゾ対応、新品超特価品)	168,000	85,800
各社 4000文字対応、デジタルカラーCRT(全品均一特価)	――	17,800
各社 2000文字対応、デジタルカラーCRT(全品均一特価)	――	11,800
SONY CPD-1403(AX用14"0.38ピッチ)	125,000	29,800
富士通 FMD-PC432(FMRシリーズ用)	128,000	18,000
富士通 FMD-PC231D(4000文字、デュアルスキャン)	89,800	36,800
IBM 5550シリーズ用モノクロ12"モニター各種	――	10,000より
IBM 5555-B06(PS/55用15"イエローモニター)	70,000	22,800
モデム		
各社 2400ボーパソコン通信モデム	――	9,800より
各社 1200ボーパソコン通信モデム	――	4,800より
NEC SP-2400FAST(2400ボー/半二重、銀行やネットワーク等の接続用)	148,000	7,800
スキャナーなど		
シャープ JX-40(A4、256階調、A4スキャナー)	298,000	148,000
富士通 F6166IS1(オアシス30用ハンディスキャナー)	36,000	16,800
IBM IBM6329(PS/55用A4スキャナー)	――	25,000
その他の周辺機器		
NEC PC-H98-B03(H98用SCSI I/F)	41,000	9,800
NEC PC-9801FA-01(98FA用内蔵2メガRAM)	45,000	14,800
NEC PC-8801-01(8801用漢字ROM)	38,000	6,800
NEC PC-8801-30(88シリーズ用CD-ROMドライブ)	30,300	9,900
NEC PC-8801-31(88シリーズ用CD-ROM I/F)	34,800	9,900
NEC PC-88VA-11(88VAシリーズビデオボード)	39,800	16,800
NEC PC-9801-10(PC9801/E用漢字ROM)	30,000	8,800
NEC PC-9801-13(PC9801シリーズ用CRTインターフェース)	15,000	4,000
NEC PC-9873L(タッチスクリーン)	50,000	18,000
NEC PC9801LV-08(98LV用拡張BOX)	98,000	58,800
NEC PC9801LV-07(98LV用拡張アダプター)	12,000	7,000
NEC PC-98LT-05K(98LT用キャリングケース)	19,500	4,800
シャープ CZ-6BM1(X68用MIDI I/F)	26,800	14,800
ユニテック電子 GX-22(4メガプリンターバッファー)	――	19,800
カシオ CP-100(ハンディコピー)	――	7,800
各社 PC98用FM音源ボード	――	5,000より
富士通 FM50NSM128(FMノートブック用ICメモリーカード)	20,000	9,800
富士通 FMSC-201G(26万色ハンディカラースキャナー)	89,800	44,800
富士通 FMT-351(80387数値演算プロセッサー)	120,000	19,800
東芝 ルポ用楷書アウトラインフォントROM(JWT2188A)	30,000	12,000
東芝 JWX2093B(ルポ用シートフィーダー)	10,000	5,800
東芝 ルポ用イメージスキャナー(JWT2092C)	36,800	12,800
各社 PC98用汎用1メガRAM	――	4,800より
各社 PC98用汎用2メガRAM	――	7,800より
各社 PC98用汎用4メガRAM	――	12,800より
インテルジャパン 80487SXコプロ(新品限定)	82,000	49,800
各社 各種RAMボード及びコプロ	――	大特価
IBM 各種ボード、周辺機器など	――	処分特価
沖電気 各種ボード、周辺機器など	――	処分特価

★中古商品は商品在庫や価格の変動が多いので、必ず、お電話で在庫と価格を確認し〔ご注文〕をお願い致します。
また、在庫切れの商品につきましては、〔予約申込〕もお受け致しております。

中古在庫数日本一! 安心のアフターサービス

高価買取・高価下取フェアー!!
あなたのお持ちのパソコンを高価にて引き取ります。
今がチャンス!
● ご希望のお客様には集荷にうかがうサービスも致します。お気軽にお問合せ下さい。

カードの利用も全国OK!!
アメックス JCB VISA
UC DC 日本信販 JACS

パソコンなんでも下取中
あなたのお手元のパソコン・ファミコン周辺機器など高価下取します。
お気軽にお問合せ下さい。

月々¥3,000からのクレジット

どんな時でも安心!! 総合保険付
(但し、1品5万円以上)

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも高価にて買い取り致します。

スキップ返済
1〜6ヶ月後よりの支払開始の指定が出来ます。

安心のサポートセンター
万が一の場合でもお気軽にご相談してください。

中古品代金引換配送もOK!

店内の品全て売ります

全国どこでもお電話一本で簡単申込み

受付時間 AM10:00〜PM7:00

通信販売受付センター 日本マイコン流通センター
03(3463)4455 (ヨシコヨ)

通信販売 送金先
大和銀行 渋谷支店 (普) 6400197
住友銀行 渋谷東口支店 (普) 1133110
第一勧業銀行 渋谷支店 (普) 2870068
あさひ銀行 渋谷支店 (普) 451454
さくら銀行 渋谷支店 (普) 5546936
郵便振込口座 東京6-168261
●口座名義/(株)日本マイコン流通センター

大阪受付 06(364)1258/福岡受付 092(751)3901/仙台受付 022(261)0929
★ご好評をいただき電話がつながりにくくなっています。PM2:00〜PM6:00が比較的つながりやすい時間帯です。

24時間FAX受付中 申込み、見積依頼、在庫の問合せなど………24時間FAX受付
FAX.03-3463-2394へお気軽にどうぞ! お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

㈱日本マイコン流通センター 渋谷店

(AM10:00〜PM7:00) 年中無休

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階
☎03(3463)4455
FAX.03(3463)2394

渋谷駅前店



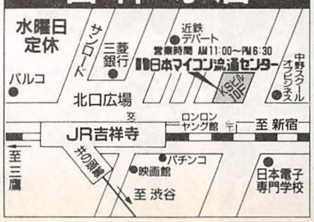
※通信販売の詳しいお申し込み方法は当社広告1P目をごらん下さい。

㈱日本マイコン流通センター 吉祥寺店

(AM11:00〜PM6:30) 毎週水曜日定休

〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-31-11 KSビル10階
お電話でのお問い合せは
03-3463-4455へ
お願いします。

吉祥寺店



※通信販売のお客様は渋谷店へお電話下さい。

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

FUJITSU FM TOWNS 電脳特売セール!! プレゼント多数あり

ディスカウント

パソコンなんでも下取中
あなたのお手元のパソコン・ファミコン周辺機器など高価下取します。お気軽にお問合せ下さい。

月々¥3,000からのクレジット

分割払いも大歓迎!!
①3〜60回均等
②ボーナス併用
③ボーナス一括
④ボーナスのみの返済(2〜4回)
⑤組合せ自由
⑥申込みは当社が代行致します。ご自宅にいながらの簡単申込みです。

代金引換配送も可能
お電話1本で即、お届け!!
お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

便利な配送システム
●配送日指定
●時間帯指定(午前・午後・夜間)

24時間FAX受付
見積やお申込み お問合せなどOK
03-3463-2394

どんな時でも安心!! 総合保険付き

スキップ返済
1〜6ヶ月後よりの支払い開始の指定ができます。

FM TOWNSは、故障の際、サービスマンがうかがいます。

新品 FM-TOWNSII モデル HR HG 80H



B-F80 FMタウンズII HR20 激安ゲームセット

品名	税別定価
FMタウンズII HR20(本体)	¥328,000
FMT-KB107(10キー付JISキーボード)	¥30,000
FMT-DP5351(専用高解像度モニター)	¥89,800
大戦略III'90(戦略シミュレーションゲーム)	¥9,800
AIII(シミュレーションゲーム)	¥14,800
ドラキュラ伯爵(Hなアドベンチャー)	¥7,800
スーパーリアル麻雀PII&PIII	¥11,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
観月ありさグッズ	プレゼント品
税別定価合計	¥510,000

電脳フェアー特価 ¥3?5,700

回数	1回目	2回目以降
24回	¥19,681	¥18,100
30回	¥15,636	¥15,000
36回	¥15,459	¥12,800
60回	¥13,251	¥8,500

クレジット表は、消費税込の価格です

B-F81 FMタウンズII HR20 激安ゲーム&ワープロセット

品名	税別定価
FMタウンズII HR20(本体)	¥328,000
FMT-KB107(10キー付JISキーボード)	¥30,000
FMT-DP5351(専用高解像度モニター)	¥89,800
FP-110FN(A4熱転写プリンター)	¥49,800
FMタウンズ用プリンターケーブル	¥6,800
バース170N/FX(170メガハードディスク)	¥99,800
クレヨナージュ(ハイパーワープロソフト)	¥42,000
大戦略III'90(戦略シミュレーションゲーム)	¥9,800
スーパーリアル麻雀PII&PIII	¥11,800
AIII(シミュレーションゲーム)	¥14,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
観月ありさグッズ	プレゼント品
税別定価合計	¥700,600

電脳フェアー特価 ¥4?2,800

回数	1回目	2回目以降
18回	¥32,977	¥31,700
24回	¥25,968	¥24,600
36回	¥20,064	¥17,400
60回	¥14,284	¥11,600

クレジット表は、消費税込の価格です

B-F82 FMタウンズII HG20 激安ゲームセット

品名	税別定価
FMタウンズII HG20(本体)	¥303,000
FMT-KB101A(JISキーボード)	¥10,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
AIII(シミュレーションゲーム)	¥14,800
大戦略III'90(戦略シミュレーションゲーム)	¥9,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
観月ありさグッズ	プレゼント品
税別定価合計	¥425,400

電脳フェアー特価 ¥??4,200

回数	1回目	2回目以降
20回	¥18,240	¥17,700
24回	¥15,601	¥15,000
36回	¥12,328	¥10,600
60回	¥12,752	¥7,000

クレジット表は、消費税込の価格です

B-F83 FMタウンズ80H 激安ゲームセット

61%引

品名	税別定価
FMタウンズ80H(80メガHDD内蔵本体)	¥623,000
FMT-KB107(10キー付JISキーボード)	¥30,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
AIII(シミュレーションゲーム)	¥14,800
大戦略III'90(戦略シミュレーションゲーム)	¥9,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
観月ありさグッズ	プレゼント品
税別定価合計	¥765,400

電脳フェアー特価 ¥295,919

回数	1回目	2回目以降
20回	¥17,525	¥17,300
24回	¥16,344	¥14,600
36回	¥13,838	¥10,300
60回	¥8,666	¥6,900

クレジット表は、消費税込の価格です

新品 FM-TOWNSII モデル UR UG UX



B-F84 FMタウンズII UR20 激安ゲームセット

品名	税別定価
FMタウンズII UR20(CRT一体型本体)	¥288,000
FMT-KB101A(JISキーボード)	¥10,000
ドラキュラ伯爵(Hなアドベンチャー)	¥7,800
大戦略III'90(戦略シミュレーションゲーム)	¥9,800
AIII(シミュレーションゲーム)	¥14,800
スーパーリアル麻雀PII&PIII	¥11,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
観月ありさグッズ	プレゼント品
税別定価合計	¥360,200

電脳フェアー特価 ¥2??,900

回数	1回目	2回目以降
24回	¥14,354	¥12,800
30回	¥11,732	¥10,600
36回	¥9,713	¥9,100
60回	¥10,537	¥6,000

クレジット表は、消費税込の価格です

B-F85 FMタウンズII UG20 激安ゲームセット

品名	税別定価
FMタウンズII UG20(CRT一体型本体)	¥268,000
FMT-KB101A(JISキーボード)	¥10,000
デジャII(女の子いっぱいゲーム)	¥8,800
AIII(シミュレーションゲーム)	¥14,800
ベストプレーベースボール(野球ゲーム)	¥9,800
スーパーリアル麻雀PII&PIII	¥11,800
大戦略III'90(戦略シミュレーションゲーム)	¥9,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
観月ありさグッズ	プレゼント品
税別定価合計	¥351,000

電脳フェアー特価 ¥2?9,600

回数	1回目	2回目以降
18回	¥16,906	¥15,700
30回	¥10,649	¥10,100
36回	¥11,187	¥8,600
60回	¥10,437	¥5,700

クレジット表は、消費税込の価格です

B-F86 FMタウンズII UX20 激安ゲームセット

品名	税別定価
FMタウンズII UX20(CRT一体型本体)	¥288,000
FMT-KB101A(JISキーボード)	¥10,000
大戦略III'90(戦略シミュレーションゲーム)	¥9,800
ベストプレーベースボール(野球ゲーム)	¥9,800
AIII(シミュレーションゲーム)	¥14,800
スーパーリアル麻雀PII&PIII	¥11,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
観月ありさグッズ	プレゼント品
税別定価合計	¥362,200

電脳フェアー特価 ¥???,600

回数	1回目	2回目以降
24回	¥11,744	¥9,700
30回	¥10,738	¥8,000
36回	¥8,145	¥6,900
60回	¥5,874	¥4,600

クレジット表は、消費税込の価格です

B-F87 FMタウンズII UX20 中古激安セット

50%引

品名	税別定価
FMタウンズII UX20(CRT一体型本体 本体のみ中古)	¥288,000
FMT-KB101A(JISキーボード)	¥10,000
デジャII(女の子いっぱいゲーム)	¥8,800
AIII(シミュレーションゲーム)	¥14,800
大戦略III'90(戦略シミュレーションゲーム)	¥9,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
観月ありさグッズ	プレゼント品
税別定価合計	¥349,400

電脳フェアー特価 ¥177,572

回数	1回目	2回目以降
15回	¥13,569	¥13,300
20回	¥12,059	¥10,300
36回	¥7,629	¥6,200
60回	¥7,589	¥4,100

クレジット表は、消費税込の価格です

パソコンデスク又は、キーボードカバー&フリーウェアソフトプレゼント!

FMタウンズ用周辺機器

メーカー・商品名		定価(円)	特価(円)
ハードディスク			
ロジテック	LHD-FM100E(100メガ、SCSI)	99,800	68,000
ジェフ	GF-120(120メガ、SCSI)	108,000	67,500
アルトス	バース170N/FX(170、SCSI、お買得品)	99,800	65,800
ロジテック	LHD-FM200E(200メガ、SCSI)	138,000	94,800
ジェフ	GF-240(240メガ、SCSI)	148,000	99,800
漢字プリンター			
富士通アイソ	ジョイライター FP-110FN(限定特価品)	49,800	27,800
富士通アイソ	ジョイライター FP-150FX(80桁、48ドット、熱転写)	59,800	45,800
富士通	FM-PR204B	80,000	39,900
富士通	FMJP-101G(80桁インクジェット)	79,800	59,800
富士通OA	シティライター PR-B400	98,000	71,800
富士通	FMタウンズ用プリンターケーブル	6,800	3,000
増設RAMボード			
各社	2MB増設RAM	――	7,500より
各社	4MB増設RAM	――	14,000より
各社	8MB増設RAM	――	27,000より
I/Oデータ	JDS-1MNE(タウンズIIシリーズ用1MBSRAMカード)	34,000	26,800
モデム			
アイワ	PV-P24(2400ボーモデム)	22,000	17,800
アイワ	PV-PF24(2400ボーモデム&GIII FAX機能)	26,800	21,800
アイワ	PV-AF24V5(2400ボーモデム&GIII FAX機能)	29,800	23,800
アイワ	PV-AF144V5(14400ボーモデム&GIII FAX機能)	64,800	49,900
その他の周辺機器			
富士通	FMT-361(オーバードライブプロセッサー)	89,800	69,800
富士通	FMT-KB501(テンキーボード)	12,000	9,900
富士通	FMT-SP101(アンプ内蔵ステレオスピーカー)	29,800	21,800
富士通	FMT-414(ビデオプロセッサーカード)	198,000	148,000
富士通	FMT-412A(ビデオカードII)	40,000	29,800
富士通	FMT-411(ビデオカード)	35,000	25,800
富士通	FMT-TU101(TVチューナーユニット)	39,800	29,800
富士通	FMT-416(TVチューナーカード)	38,800	19,800
富士通	FMT-121(SCSIカード)	30,000	24,800
富士通	FMT-402(MIDIカード)	35,000	24,800
富士通	FMT-403(MIDI音源カード)	72,800	55,000
富士通OA	PB-01Tプリントボーイ(内蔵型プリンターアダプター)	24,800	19,800
富士通OA	PB-02プリントボーイ(外付型プリンターアダプター)	29,800	23,900
システムサコム	MC-P12T(MIDIカード)	19,800	16,800
人気ソフト			
富士通	ホームスタジオ(ビデオ編集ソフト)	12,800	10,300
ユニティ	アニボックス(英検合格教育ソフト)	18,000	14,400
富士通	日本語MS-Windows V3.0	25,000	20,000
富士通	日本語MS-DOS V5.0 L22 基本セット	12,800	10,300
富士通	日本語MS-DOS V3.1 L36 基本セット	9,800	7,800
富士通	ライブ・アニメーション(アニメーション作成ソフト)	49,800	39,800
富士通	ライブ・ムービー(デジタル動画作成ソフト)	49,800	39,800
富士通	Towns V-NET(パソコン通信ソフト)	18,000	14,400
富士通	Air Warrior(通信対戦フライトゲーム)	7,800	6,200
富士通	Habitat V2.1(ビジュアル通信ソフト)	6,800	5,400
日本システム	TEATA(動画の録再編集ソフト)	6,800	6,200
ダットジャパン	少年マガジンヒストリー	9,700	7,800
ファミリーソフト	AZURE(アジャ)(3Dシューティングゲーム)	9,800	7,900
シュールドWAVE	電脳少女REJECTION(人気ロールプレイング)	12,800	10,300
各社タウンズ用ゲームソフト		――	TEL特価

下取セール同時実施!!

下取品＼購入品	HR20	UR20	UG20
モデル2	¥196,000 ¥6,800×36	¥170,000 ¥5,900×36	¥150,000 ¥5,200×36
モデル2F	¥186,000 ¥6,500×36	¥160,000 ¥5,600×36	¥140,000 ¥4,900×36
モデル20F	¥166,000 ¥5,800×36	¥140,000 ¥4,900×36	¥120,000 ¥4,200×36
CX20	¥146,000 ¥5,100×36	¥120,000 ¥4,200×36	¥100,000 ¥3,500×36
UX20	¥146,000 ¥5,100×36	¥120,000 ¥4,200×36	¥100,000 ¥3,500×36
PC9801RX21	¥180,000 ¥6,100×36	¥154,000 ¥5,400×36	¥134,000 ¥4,700×36
PC9801DX2	¥176,000 ¥6,100×36	¥150,000 ¥5,200×36	¥130,000 ¥4,500×36
PC9801RA21	¥166,000 ¥5,800×36	¥140,000 ¥4,900×36	¥120,000 ¥4,200×36
PC9801DA2	¥160,000 ¥5,600×36	¥134,000 ¥4,700×36	¥114,000 ¥4,000×36
下取機種	差額(税別) クレジット例(税込)	差額(税別) クレジット例(税込)	差額(税別) クレジット例(税込)

FM-TOWNS用 170メガハードディスク

バース170N/FX 超お買得品

特価 ¥65,800



- タウンズには大容量ハードディスク!
- 170メガがなんと ¥65,800
- タウンズ用SCSI接続ケーブル付
- 接続や使用方法など無料でサポート!

回数	1回目	2回目以降
6回	¥12,179	¥12,000
10回	¥7,613	¥7,400
20回	¥5,196	¥3,900

クレジット表は、消費税込の価格です

中古 FM-TOWNS

モデル	価格
モデル2	¥398,000の品➡¥79,800
モデル2F	¥378,000の品➡¥89,800
モデル20F	¥323,000の品➡¥99,800
モデル2H	¥548,000の品➡¥118,000
モデル80H	¥623,000の品➡¥189,000
モデルCX20(新品同様)	¥333,000の品➡¥139,000
モデルHG20(新品同様)	¥303,000の品➡¥209,000
モデルHR20(新品同様)	¥328,000の品➡¥225,000
モデルUX20(新品同様)	¥288,000の品➡¥139,000
モデルUG20(新品同様)	¥268,000の品➡¥179,000
モデルUR20(新品同様)	¥288,000の品➡¥199,000

当社だけの特典がたくさん!! 買うならやっぱり日本マイコン流通センター

①安心の総合保険付(もちろん通常の保証も付いてます。)



通常保証では上記の場合は有料になりますが、当社では全て無料です!!

②プレゼント品(ただし B-F87のセットにはプレゼント品はつきません)



机 又は キーボードカバー & フリーウェアソフト

HR、UG、UXシリーズのセットをお求めの方は机の代わりにFMT-416(チューナーカード)定価¥38,000をプレゼントすることも可能です。

③初期不良は即、無料交換
④故障の際も富士通サービスマンがご自宅へうかがいます。
⑤パソコン通信無料入金&無料使用申込み特典
⑥FM-TOWNSグッズ多数プレゼント
⑦永久買取保証
⑧購入後も完全サポート
⑨フェアー等優先ご招待

※通信販売の詳しいお申し込み方法は当社広告1P目をごらん下さい。

パソコン・ワープロ・周辺機器・ソフト・書籍などまとめて

全国ネットであなたのパソコンを

高価買取・下取

98、88、286、X68K、4,000文字モニター、漢字プリンター
特に高く買います。



日本マイコン流通センター

中古→中古
中古→新品
買換え自由

高価引き取り期間中!!(5/9まで)

買取品・下取品をお送り頂く際は、お近くの宅急便取扱店又は郵便局より送品して下さい。ご希望の方は当社より宅急便の会社にお宅まで取りに行かせることも出来ます。(送料はお客様負担です)

注意 下取品や買取品の送り方が不明の方はお気軽にお電話にてお問合せ下さい。当社よりご説明させていただきます。

お近くの方は渋谷駅前店 吉祥寺店へご来店を!
直接商品をお持ち下さい。すぐ検査をして代金は現金でお支払い致します。(印鑑と身分証明書をお持ち下さい)

下取・売却をお急ぎの方は直接、現品を宅急便などで下記へお送り下さい。
- 下取りをご希望の方は買い換え希望の商品名をメモ用紙などにご記入の上同封してください。下取品と購入商品の差引きの請求を連絡いたします。
- 売却をご希望の場合は、「売却希望」とご記入の上お送り下さい。現品が着き次第、早急に高価買取り代金をお届け致します。
- 下取り、売却どちらの場合でも周辺機器、ボード類、ソフトなども買取り致しますのでまとめてお送り下さい。
- 直接お送り頂く場合は下記の宛先にお送り下さい。

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
㈱日本マイコン流通センター　ベーマガ MK係
03-3463-4455㈹
(18才未満の方は、保護者の方にお話ししたうえで、お送り下さい。)

あなたのパソコンを高く買い取ります。中古や新品への買い換えもOK!

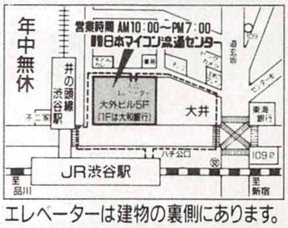
新装オープン! 早いもの勝ち
高価下取・買取期間中!!
5/9まで

買取は即、現金を支払います。

全国どこでもお電話一本で即、買取り
受付時間 AM10:00〜PM7:00

東京受付 03[3463]4455 (ヨシココ)
大阪受付 06(364)1258／福岡受付 092(751)3901
仙台受付 022(261)0929　FAX. 03(3463)2394

★ご好評をいただき電話がつながりにくくなっています。PM2:00〜PM6:00が比較的つながりやすい時間帯です。
※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。



エレベーターは建物の裏側にあります。

〒150 東京都渋谷区道玄坂 2-3-2 大外ビル5F　日本マイコン流通センター　全国買取 係

24時間FAX受付中
申込み、見積依頼、在庫の問合せなど……………………24時間FAX受付
FAX 03(3463)2394へお気軽にどうぞ!
お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

《無料見積申込書》の利用方法

忙しくてお電話のできない方の為に無料見積申込書を用意いたしました。内容をご記入の上、郵便にてお送り下さい。7日〜10日程で当社より見積り結果とお取引き方法の説明書をお送りいたします。

《無料見積申込書》の送り先

〒150 東京都渋谷区神南1-20-13 第一工業ビル　㈱日本マイコン流通センター 無料見積 係

キリトリ線

《無料見積申込書》

年　月　日　日本マイコン流通センター 御中

下取り機種			ご購入機種(新品)			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所	〒	TEL	
購入予定日	年　月	職業	年令　才	購入方法	現金・クレジット
分割の場合の希望額	月々　円ぐらい				

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送りします。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。

※通信販売の詳しいお申し込み方法は当社広告1P目をごらん下さい。

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

新装オープン!

早いもの勝ち

高価下取・買取期間中!!

在庫限り 5/9まで

あなたのパソコンを高く買い取ります。中古や新品の買換えOK!

話題の高性能新製品へ買換えのチャンス!

高価下取商品(今お使いの品) ＼ 人気の新製品購入	PC-9821Ap/U2 ●i486DX2(66MHz)CPU搭載 ●PCM録再機能付FM音源搭載 ●3.6Mメモリー標準装備	PC-9821As/U2 ●i486DX(33MHz)CPU搭載 ●PCM録再機能付FM音源搭載 ●3.6Mメモリー標準装備	PC-9821Ae/U2 ●i486SX(25MHz)CPU搭載 ●PCM録再機能付FM音源搭載 ●1.6Mメモリー標準装備	PC-9801BA/U2 ●i486DX2(40MHz)CPU搭載 ●1.6Mメモリー標準装備	PC-9801BX/U2 ●i486SX(20MHz)CPU搭載 ●1.6Mメモリー標準装備
PC-9801FA2(FA/U2)	¥289,000 月々¥6,700×60	¥209,000 月々¥4,800×60	¥155,000 月々¥3,600×60	¥129,000 月々¥3,000×60	¥ 49,000 月々¥4,500×12
PC-9801DA2(DA/U2)	¥314,000 月々¥7,300×60	¥234,000 月々¥5,400×60	¥180,000 月々¥4,200×60	¥154,000 月々¥3,600×60	¥ 74,000 月々¥6,800×12
PC-9801DX2(DX/U2)	¥344,000 月々¥8,000×60	¥264,000 月々¥6,100×60	¥210,000 月々¥4,900×60	¥184,000 月々¥4,300×60	¥104,000 月々¥9,600×12
PC-9801RA21	¥319,000 月々¥7,400×60	¥239,000 月々¥5,500×60	¥185,000 月々¥4,300×60	¥159,000 月々¥3,700×60	¥ 79,000 月々¥7,300×12
PC-9801RX21	¥349,000 月々¥8,100×60	¥269,000 月々¥6,200×60	¥215,000 月々¥5,000×60	¥189,000 月々¥4,400×60	¥109,000 月々¥10,100×12
PC-9801NS/E	¥329,000 月々¥7,700×60	¥249,000 月々¥5,800×60	¥195,000 月々¥4,500×60	¥169,000 月々¥3,900×60	¥ 89,000 月々¥8,200×12

高価下取商品(今お使いの品) ＼ 人気の新製品購入	PC-9801NA/C ¥498,000の品 ●i486SX(20MHz)CPU搭載 ●TFTカラー液晶表示 ●2.3MB+1MB メモリー標準装備	PC-9801NSR ¥288,000の品 ●i486SX-J(16MHz)CPU搭載 ●3モード対応3.5ドライブ搭載 ●640KB+1MB メモリー標準装備	PC-386NAR2 EPSON PC-386 NOTE AR 10inch LCD ¥288,000の品 ●i386SX(25MHz)相当CPU搭載 ●3.5ドライブ2基搭載 ●液晶やCPUのグレードアップ可	PC-386NARX2 EPSON PC-386 NOTE AR 10inch LCD ¥398,000の品 ●i386SX(25MHz)相当CPU搭載 ●3.5ドライブ2基搭載 ●FNTカラー液晶搭載	PC-386NARC2(限定) EPSON PC-386 NOTE AR 10inch LCD ¥598,000の品 ●i386SX(25MHz)相当CPU搭載 ●3.5ドライブ2基搭載 ●TFTカラー液晶搭載
PC-9801NC	¥195,000 月々¥4,400×60	¥ 49,000 月々¥4,500×12	¥ 35,000 月々¥3,200×12	¥118,000 月々¥5,800×24	¥218,000 月々¥10,800×24
PC-9801NS/T	¥265,000 月々¥6,200×60	¥119,000 月々¥11,000×12	¥105,000 月々¥9,700×12	¥188,000 月々¥9,300×24	¥288,000 月々¥14,200×24
PC-9801NS/L	¥270,000 月々¥6,300×60	¥124,000 月々¥11,500×12	¥110,000 月々¥10,200×12	¥193,000 月々¥9,500×24	¥293,000 月々¥14,500×24
PC-9801NS/E	¥275,000 月々¥6,400×60	¥129,000 月々¥11,900×12	¥115,000 月々¥10,600×12	¥198,000 月々¥9,800×24	¥298,000 月々¥14,700×24
PC-386NAR2	¥260,000 月々¥6,000×60	¥114,000 月々¥10,500×12		¥183,000 月々¥9,000×24	¥283,000 月々¥14,000×24
PC-386NWR2	¥290,000 月々¥6,700×60	¥144,000 月々¥13,300×12	¥130,000 月々¥12,000×12	¥213,000 月々¥10,500×24	¥313,000 月々¥15,500×24

下取品 ＼ 購入品	MATE/FA/FS/FX用 内蔵SCSI 240メガ	98汎用外付けSCSI 120メガ	98汎用外付けSCSI 170メガ	98MATE専用内蔵 IDE 240メガ
SCSI 100メガ	¥ 49,800 月々¥4,600×12	¥ 35,800 月々¥3,300×12	¥ 45,800 月々¥4,200×12	¥ 49,800 月々¥4,600×12
SCSI 60〜80メガ	¥ 54,800 月々¥5,000×12	¥ 40,800 月々¥3,700×12	¥ 50,800 月々¥4,700×12	¥ 54,800 月々¥5,000×12
SCSI 40〜50メガ	¥ 59,800 月々¥5,500×12	¥ 45,800 月々¥4,200×12	¥ 55,800 月々¥5,100×12	¥ 59,800 月々¥5,500×12

下取品 ＼ 購入品	PC-KM151	PC-KM171	ACM1404NV (14"マルチ/ハイレゾ)	CMT-A17UM6 (17"マルチ/ハイレゾ)
アナログ対応 640×400	¥ 95,000 月々¥8,800×12	¥179,000 月々¥16,600×12	¥ 35,000 月々¥3,200×12	¥135,000 月々¥12,500×12
デジタル対応 640×400	¥110,000 月々¥10,200×12	¥194,000 月々¥18,000×12	¥ 50,000 月々¥4,600×12	¥150,000 月々¥13,900×12

全国どこでもお電話一本で簡単申込み

受付時間 AM10:00〜PM7:00

通信販売 受付センター

日本マイコン流通センター

ヨシコココ
03(3463)4455

通信販売 送金先

大和銀行 渋谷支店(普)6400197
住友銀行 渋谷東口支店(普)1133110
第一勧業銀行 渋谷支店(普)2870068
あさひ銀行 渋谷支店(普)451454
さくら銀行 渋谷支店(普)5546936
郵便振込口座 東京6-168261
●口座名義/㈱日本マイコン流通センター

大阪受付 06(364)1258/福岡受付 092(751)3901/仙台受付 022(261)0929

★ご好評をいただき電話がつながりにくくなっています。PM2:00〜PM6:00が比較的つながりやすい時間帯です。

24時間FAX受付中

申込み、見積依頼、在庫の問合せなど……24時間FAX受付

FAX.03-3463-2394へお気軽にどうぞ/ お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

1日でも早くお電話またはFAXなどでお申込みください!

買い取りをご希望のお客様

お電話にてお申込のうえ、下記住所へ宅急便などでお送り下さい。買取の受付番号を当社から申し上げます。

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-2-3 大外ビル
㈱日本マイコン流通センター BM買取係
☎03-3463-4455

なお、お急ぎの方は直接お持ちいただくか、手紙などを添えて宅急便などで上記へお送り頂いても結構です。お電話でお申込をしないでお送り頂く場合は、上記「BM買取係」を「BM-MK係」に変えて送ってください。商品が到着次第、検査を致しまして代金をお届け致します。

下取り交換をご希望のお客様

お電話にてお申込のうえ、下記住所へ宅急便などでお送り下さい。下取りの受付番号を当社から申し上げます。

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-2-3 大外ビル
㈱日本マイコン流通センター BM下取り係
☎03-3463-4455

また差額代金は現金書留、銀行振込、郵便振込のいずれかの方法で当社あてにご送金ください。なお、お急ぎの方は直接お持ちいただくか、手紙などを添えて宅急便などで上記へお送り頂いても結構です。お電話でお申込をしないでお送り頂く場合は、上記「BM下取り係」を「BM-MK下取り係」に変えて送ってください。商品が到着次第、検査を致しまして差額代金をご連絡致します。

差額振込口座

大和銀行 渋谷支店 普通6400197
郵便振込 東京6-168261
ともに受取人名義は、
㈱日本マイコン流通センターです。

その他、上記の表に無い商品でも買い取り、下取り、販売とも可能です。お気軽にお電話でお問い合わせください。

☎03-3463-4455

買取は即、現金を支払います。



ブランディッシュ2
Brandish 2
THE PLANET BUSTER
〜ザ プラネット バスター〜
がんばる！RPG Bra2
ソフトハウスのファルコムがRPGの未来をマジメに考えた!!
待望の地上面（フィールド）を含み、前作6ステージから一挙22ステージ
冒険の始まりである監獄島ベルサドスをはじめ森や町、海岸線など変化に富んだステージを用意。マップの種類は前作6パターンから一挙に22パターンへ飛躍的にボリュームアップ
RPG性とシナリオの充実
前作の魅力、迷宮の謎解きを楽しむ要素に加え、物語のドラマチックな展開がいちばんの見せ場。また、武器の成長・消耗、鍛冶屋で打ち治すことによる回復・増強もRPG性に厚みを加えている
自由に遊べる新機能と増えたアイテムetc.
システムの基本は前作を引き継いでいるがただのマイナーチェンジに終っていない。なかでもユニークな改良点は、装備の自由度がかなり広がったこと。盾と剣のスタンダードなスタイルだけではなくいろいろな組み合せが可能になった。
好評発売中！
PC-9801VM/UV以降・PC-286/386シリーズ 5"/3.5" 2HD 6枚組
要バスマウス■価格12,800円(税別)
●ハードディスク対応(MS-DOS Ver 5.00可)/要メモリ640KB
●対応音源ボード：PC9801-26K・PC9801-73・スピークボード
●対応メモリ：プロテクト・I/Oバンク式増設RAM・NEC純正EMSボード
当社ソフトが手に入らず、困っている方はお電話でお問い合わせ下さい。
0425-27-6501
受付は月〜金(祝日を除く)の9:00〜17:30までです。
Falcom
NIHON FALCOM INCORPORATION
〒190 東京都立川市曙町1-14-13 ☎0425(27)6501
イラストレーション：末弥 純

第十二巻第五号通巻一三一号 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可 一九九三年四月二十五日印刷 一九九三年五月一日発行

電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田一－十一－十五 電話〇三(三四四五)六一一一

特別定価480円(本体466円)　雑誌18361-05　T1018361050489